

PENGARUH METODE PEMBELAJARAN *STUDENT CREATED CASE STUDIES* TERHADAP KETERAMPILAN BERPIKI KREATIF DAN *SELF-EFFICACY* PESERTA DIDIK KELAS X DI SMA NEGERI 15 BANDAR LAMPUNG

Skripsi

Diajukan untuk Melelengkapi Tugas-tugas dan memenuhi Syarat-syarat
Guna memperoleh Gelar sarjana Pendidikan (S.Pd)
Dalam Ilmu Biologi

Oleh:
DEWI PUSPO RINI
NPM: 1411060031

Jurusan: Pendidikan Biologi




**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN
LAMPUNG
1440 H / 2018 M**

PENGARUH METODE PEMBELAJARAN *STUDENT CREATED CASE STUDIES* TERHADAP KETERAMPILAN BERPIKI KREATIF DAN *SELF-EFFICACY* PESERTA DIDIK KELAS X DI SMA NEGERI 15 BANDAR LAMPUNG

Skripsi

Diajukan untuk Melelengkapi Tugas-tugas dan memenuhi Syarat-syarat
Guna memperoleh Gelar sarjana Pendidikan (S.Pd)
Dalam Ilmu Biologi



Oleh:
DEWI PUSPO RINI
NPM: 1411060031

Jurusan: Pendidikan Biologi

Pembimbing I : Dr. Nanang Supriadi, M.Sc
Pembimbing II : Supriyadi, M.Pd

FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN
LAMPUNG
1440 H / 2018 M

ABSTRAK

PENGARUH METODE PEMBELAJARAN *STUDENT CREATED CASE STUDIES* TERHADAP KETERAMPILAN BERPIKI KREATIF DAN *SELF-EFFICACY* PESERTA DIDIK KELAS X DI SMA NEGERI 15 BANDAR LAMPUNG

Oleh:

DEWI PUSPO RINI

Keterampilan berpikir kreatif merupakan kompetensi yang harus dicapai peserta didik menengah atas. Selain itu prestasi peserta didik juga dipengaruhi oleh *self-efficacy*. Berdasarkan hasil tes yang dilakukan menunjukkan bahwa keterampilan berpikir kreatif dan *self-efficacy* peserta didik masih rendah. Hal ini dikarenakan pendidik masih menjadi pusat mendapatkan informasi dalam proses pembelajaran. Metode pembelajaran *student created case studies* merupakan metode pembelajaran yang dapat digunakan untuk melatih keterampilan berpikir kreatif dan *self-efficacy* peserta didik.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode pembelajaran *student created case studies* terhadap keterampilan berpikir kreatif dan *self-efficacy* peserta didik kelas X di sma negeri 15 bandar lampung. Hasil penelitian ini yaitu terdapat pengaruh metode *student created case studies* terhadap keterampilan berpikir kreatif dan *self-efficacy* peserta didik kelas X. Hasil uji hipotesis menunjukkan secara individual metode *student created case studies* mempengaruhi keterampilan berpikir kreatif karena angka signifikansi menunjukkan kurang dari 0,05 yaitu 0,000 dan dengan perbandingan $F_{hitung} > F_{tabel}$ yaitu $31.048 > 3.9819$. Pada *self-efficacy* diperoleh data $0,005 < 0,05$ dengan perbandingan $F_{hitung} > F_{tabel}$ yaitu $8,275 > 3,9819$. Angka signifikansi 0,000 dimana $0,000 < 0,05$ sehingga dapat disimpulkan secara bersamaan metode *student created case studies* mempengaruhi keterampilan berpikir kreatif dan *self-efficacy*. Keterampilan berpikir kreatif dan *self-efficacy* peserta didik yang menggunakan metode pembelajaran *student created case studies* lebih baik dibandingkan peserta didik yang tidak menggunakan metode pembelajaran *student created case studies*.

Kata Kunci : Metode pembelajaran *Student Created Case Studies*, Keterampilan Berpikir Kreatif, *Self-Efficacy*



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat : Jl. Letkol. H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. (0721) 703260

PERSETUJUAN

Judul : **PENGARUH METODE PEMBELAJARAN *STUDENT CREATED CASE STUDIES* TERHADAP KETERAMPILAN BERPIKIR KREATIF DAN *SELF-EFFICACY* PESERTA DIDIK KELAS X DI SMA NEGERI 15 BANDAR LAMPUNG**


Nama : Dewi Puspo Rini
NPM : 1411060031
Jurusan : Pendidikan Biologi
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan


MENYETUJUI

Untuk dimunaqasyahkan dan dipertahankan dalam Sidang Munaqasyah
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung

Pembimbing I

Pembimbing II


Dr. Nanang Supriadi, M.Sc.
NIP. 19791128 2005 01 1 005


Supriyadi, M.Pd
NIP. 19871222 2015 03 01 005

Menyetujui
Ketua Jurusan Pendidikan Biologi,


Dr. Bambang Sri Anggoro, M.Pd
NIP. 19840228 2006 04 1 004



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat : Jl. Letkol. H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. (0721) 703260

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul: **PENGARUH METODE PEMBELAJARAN *STUDENT CREATED CASE STUDIES* TERHADAP KETERAMPILAN BERPIKIR KREATIF DAN *SELF-EFFICACY* PESERTA DIDIK KELAS X DI SMA NEGERI 15 BANDAR LAMPUNG**, disusun oleh: **Dewi Puspo Rini, NPM. 1411060031**, Jurusan: **Pendidikan Biologi**, Telah diujikan dalam sidang Munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan pada: Hari/Tanggal: **Kamis, 10 Januari 2019**.

TIM PENGUJI

Ketua : **Dr. H. Ruhban Masykur, M.Pd.**

Sekretaris : **Marlina Kamelia, M.Sc.**

Penguji Utama : **Mujib, M. Pd.**

Penguji Pendamping I : **Dr. Nanang Supriadi, M.Sc.**

Penguji Pendamping II : **Supriyadi, M.Pd.**

Mengetahui

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan



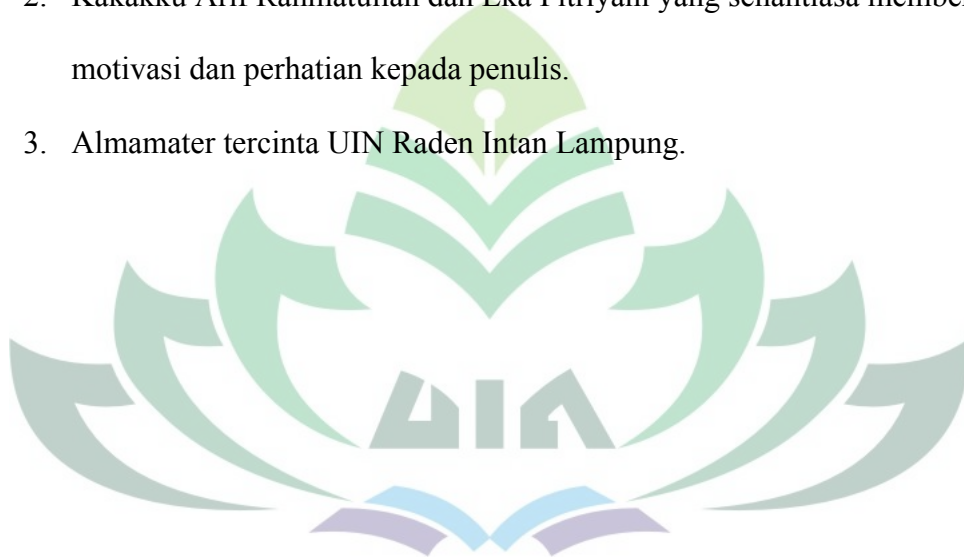
Prof. Dr. H. Chairul Anwar, M.Pd.

NIP. 19560810 198703 1001

PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan puji syukur kepada Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya. Alhamdulillah penulis telah menyelesaikan skripsi ini, dengan segala rasa syukur dan bangga kupersembahkan skripsi ini kepada :

1. Kedua orang tuaku tercinta Bapak Siswo Sulomo dan Ibu Sulatun yang senantiasa memberikan kasih sayang dan doanya untuk keberhasilanku.
2. Kakakku Arif Rahmatullah dan Eka Fitriyani yang senantiasa memberikan motivasi dan perhatian kepada penulis.
3. Almamater tercinta UIN Raden Intan Lampung.



RIWAYAT HIDUP

Penulis bernama lengkap Dewi Puspo Rini, lahir di Lampung Timur pada tanggal 21 November 1995. Penulis merupakan putri kedua dari pasangan bapak Siswo Sulomo dan Ibu Sulatun.

Penulis menyelesaikan pendidikan tingkat kanak-kanak di TK Nurul Huda pada tahun 2002. Kemudian melanjutkan di SD Negeri 1 Rejo Binangun dari tahun 2002 sampai dengan tahun 2008. Dari tahun 2008 sampai dengan 2011 melanjutkan studinya di SMP Negeri 1 Raman Utara. Selanjutnya penulis melanjutkan pendidikan di SMA Negeri 1 Kotagajah dari tahun 2011 sampai dengan 2014.

Tahun 2014 penulis terdaftar sebagai mahasiswa Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Intan Lampung pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Program Studi Pendidikan Biologi. Penulis mengikuti Kuliah Kerja Nyata (KKN) pada tahun 2017 di Desa Taman Baru Kecamatan Penengahan Kabupaten Lampung Selatan. Selanjutnya penulis mengikuti Praktik Pendidikan Lapangan (PPL) di SMA AL-Kautsar Bandar Lampung.

KATA PENGANTAR



Alhamdulillah *rabbi'l'alamiin*, Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayanya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “**Pengaruh Metode Pembelajaran *Student Created Case Studies* terhadap keterampilan berpikir kreatif dan *self-efficacy* peserta didik kelas X di SMA Negeri 15**” ini dengan baik. Shalawat teriring salam semoga tetap tercurah kepada junjungan Nabi Agung Muhammad SAW dan semoga kita semua kelak akan mendapat syafaatnya dihari akhir.

Penyusunan skripsi ini bertujuan untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan program sarjana Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Jurusan Pendidikan Biologi Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Intan Lampung. Dalam menyelesaikan skripsi ini, penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini tidak akan terwujud tanpa adanya bantuan, bimbingan, dorongan serta dukungan dari berbagai pihak. Maka pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Prof. Dr. H. Chairul Anwar, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung beserta jajarannya.
2. Dr. Bambang Sri Anggoro, M.Pd., selaku kaprodi pendidikan biologi IAIN Raden Intan Lampung.

3. Dr. Nanang Supriadi, M.Sc., selaku pembimbing I yang memberikan pengarahan dan bimbingan dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Supriyadi, M.Pd., selaku pembimbing II yang sabar membimbing dan memberikan pengarahan serta masukan berkaitan dengan penulisan skripsi.
5. Seluruh dosen dan staf administrasi fakultas tarbiyah dan keguruan IAIN Raden Intan Lampung yang telah mendidik dan memfasilitasi penulis selama menjadi mahasiswa.
6. Ngimron Rosyidi, M.Pd., selaku kepala sekolah SMAN 15 Bandar Lampung yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian di sekolah yang beliau pimpin.
7. Amelia Nevy, S.Pd., selaku guru mitra penelitian yang telah memberikan izin penulis melakukan penelitian terhadap peserta didik pada kelas yang diampu.
8. Kedua orang tua, Bapak Siswo Sulomo dan Ibu Sulatun, serta kakakku Arif Rahmatullah dan Eka Fitriani, terimakasih atas semua perhatian dan motivasinya.
9. Eni Mustikawati, Arum Ayu Murdaningsih dan teman-teman seperjuangan jurusan pendidikan biologi angkatan 2014 khususnya kelas A, terimakasih atas kebersamaan dan kekeluargaan yang telah dibangun selama ini.
10. Teman-teman kontrakan Sinta Aryanita, Eka , Yana, Anis dan Eva terimakasih atas kebersamaan selama ini.
11. Semua pihak yang telah turut serta membantu menyelesaikan skripsi.

Serta terimakasih kepada seluruh pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini. Semoga Allah SWT membalas semua kebaikan yang telah diberikan. Penulis berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi dunia pendidikan umumnya dan bagi pembaca khususnya.

Bandar Lampung, 2019
Penulis,

Dewi Puspo Rini
NPM. 1411060031



DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
PERSETUJUAN	iii
PENGESAHAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
RIWAYAT HIDUP	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	10
C. Batasan Masalah	11
D. Rumusan Masalah	12
E. Tujuan dan Kegunaan Penelitian	12
F. Manfaat Penelitian	13

BAB II LANDASAN TEORI

A. Tinjauan Pustaka	
1. Hakikat Pembelajaran IPA	14
2. Metode Pembelajaran <i>Student Created Case Studies</i>	16
3. Keterampilan Berpikir Kreatif	22
4. <i>Self-efficacy</i>	28
B. Penelitian Yang Relevan	31
C. Kerangka Berpikir	34
D. Hipotesis	36

BAB III METODE PENELITIAN

A. Waktu dan Tempat Penelitian	37
B. Metode Penelitian	37
C. Variabel Penelitian	49
D. Alur Penelitian	40
E. Populasi, Sampel dan Teknik Pengambilan Sampel	
1. Populasi	41
2. Sampel	42
3. Teknik Pengambilan Sampel	42
F. Teknik Pengumpulan Data	
1. Tes	43
2. Non Tes	43
G. Instrumen Penelitian	
1. Soal Keterampilan Berpikir Kreatif	44
2. Angket <i>Self-Efficacy</i>	45
H. Analisis Uji Coba Instrumen	
1. Uji Validitas	47
2. Uji Reliabilitas	49
3. Uji Tingkat Kesukaran	50
4. Daya Beda	52
5. Instrumen yang digunakan	54
I. Teknik Analisis Data	
1. Uji Normalitas	55
2. Uji Homogenitas Matriks Varians-Kovarians	56
3. Uji Homogenitas Varians	57
4. Uji Hipotesis	58

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian	61
B. Data Hasil Tes Keterampilan Berpikir Kreatif.....	61
C. Data Angket <i>Self-Efficacy</i>	63
D. Uji Normalitas.....	64
E. Uji Homogenitas Matriks Varians-Kovarians	69
F. Uji Homogenitas Varians.....	69
G. Uji Manova	71
H. Pembahasan	76

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan	86
B. Saran.....	87

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN



DAFTAR TABEL

Tabel 1.1	Hasil Tes Keterampilan Berpikir Kreatif Peserta Didik Kelas X SMA Negeri 15 Bandar Lampung	7
Tabel 1.2	Hasil Tes <i>Self-Efficacy</i> Peserta Didik Kelas X SMA Negeri 15 Bandar Lampung	8
Tabel 2.1	Pembelajaran Menggunakan Metode Studi Kasus	20
Tabel 2.2	Indikator Keterampilan Berpikir Kreatif	26
Tabel 3.2	Populasi Penelitian	42
Tabel 3.3	Indikator Keterampilan Berpikir Kreatif	44
Tabel 3.4	Indikator <i>Self-Efficacy</i>	46
Tabel 3.4	Intrespestasi Korelasi r_{xy}	48
Tabel 3.5	Hasil Uji Coba Keterampilan Berpikir Kreatif	48
Tabel 3.6	Hasil Uji Coba Angket <i>Self-Efficacy</i>	49
Tabel 3.7	Kriteria Reliabilitas	50
Tabel 3.8	Kriteria Tingkat Kesukaran	51
Tabel 3.9	Hasil Uji Coba Tingkat Kesukaran Butir Soal	51
Tabel 3.10	Kriteria Daya Pembeda	53
Tabel 3.11	Hasil Analisis Daya Pembeda Soal Keterampilan Berpikir Kreatif ..	53
Tabel 3.12	Insturmen Keterampilan Berpikir Kreatif dan <i>Self-Efficacy</i>	54
Tabel 4.1	Hasil <i>Postest</i> Keterampilan Berpikir Kreatif Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	61
Tabel 4.2	Hasil Angket <i>Self-Efficacy</i>	63

Tabel 4.3	Hasil Uji Normalitas Keterampilan Berpikir Kreatif	65
Tabel 4.4	Hasil Uji Normalitas Hasil Uji Normalitas <i>Self-Efficacy</i>	67
Tabel 4.5	Box's M	69
Tabel 4.5	Data Homogenitas Varians Keterampilan Berpikir Kreatif	70
Tabel 4.6	Data Homogenitas Varians <i>Self-Efficacy</i>	70
Tabel 4.7	Tabel Multivariat <i>Test</i>	71
Tabel 4.8	Tabel Univariat <i>Test</i>	73



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir	35
Gambar 3.1 Alur Penelitian.....	40
Gambar 4.1 Nilai Keterampilan Berpikir Kreatif	62
Gambar 4.2 Nilai <i>Self-Efficacy</i>	64
Gambar 4.3 Plot Data Keterampilan Berpikir Kreatif Kelas Eksperimen	66
Gambar 4.4 Plot Data Keterampilan Berpikir Kreatif Kelas Kontrol.....	66
Gambar 4.5 Plot Data <i>Self-Efficacy</i> Kelas Eksperimen	68
Gambar 4.6 Plot Data <i>Self-Efficacy</i> Kelas Kontrol.....	68



DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1.

- 1.1 Daftar Nama Peserta Didik Kelas Eksperimen
- 1.2 Daftar Nama Peserta Didik Kelas Kontrol
- 1.3 Silabus Kelas Eksperimen
- 1.4 Silabus Kelas Kontrol
- 1.5 RPP Kelas Eksperimen
- 1.6 RPP Kelas Kontrol
- 1.7 Analisis Materi
- 1.8 Kisi-Kisi Soal Keterampilan Berpikir Kreatif
- 1.9 Kisi-Kisi Angket *Self-Efficacy*
- 1.10 Soal Uji Coba Keterampilan Berpikir Kreatif
- 1.11 Soal Uji Coba *Self-Efficacy*
- 1.12 Soal *Posttest* Keterampilan Berpikir Kreatif
- 1.13 Angket *Self-Efficacy*

LAMPIRAN 2

- 2.1 Uji Validitas Soal Keterampilan Berpikir Kreatif
- 2.2 Uji Coba Reliabilitas Soal Keterampilan Berpikir Kreatif
- 2.3 Tingkat Kesukaran Soal Keterampilan Berpikir Kreatif
- 2.4 Daya Beda Soal Keterampilan Berpikir Kreatif
- 2.5 Uji Validitas Angket *Self-Efficacy*
- 2.6 Uji Reliabilitas Angket *Self-Efficacy*
- 2.7 Lembar Diskusi Peserta Didik

LAMPIRAN 3

- 3.1 Rekapitulasi Nilai Keterampilan Berpikir Kreatif Kelas Eksperimen
- 3.2 Rekapitulasi Nilai Keterampilan Berpikir Kreatif Kelas Kontrol
- 3.3 Rekapitulasi Nilai *Self-Efficacy* Kelas Eksperimen
- 3.4 Rekapitulasi Nilai *Self-Efficacy* Kelas Kontrol
- 3.5 Uji Normalitas
- 3.6 Uji Homogenitas Matriks Varian Kovarian
- 3.7 Uji Homogenitas Varian

3.8 Perhitungan Multivariate

3.9 Perhitungan Univariat

LAMPIRAN 4

4.1 Foto Kegiatan Pembelajaran Kelas Eksperimen

4.2 Foto Kegiatan Pembelajaran Kelas Kontrol

4.3 Sampel Jawaban Peserta Didik

LAMPIRAN 5

5.1 Nota Dinas

5.2 Surat Keterangan Validasi

5.3 Surat Permohonan Pra Penelitian

5.4 Surat Keterangan Melakukan Pra Penelitian

5.5 Surat Permohonan Penelitian

5.6 Surat Keterangan Melakukan Penelitian

5.7 Kartu Bimbingan Skripsi



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Sejatinya belajar adalah kebutuhan manusia dan dilakukan seumur hidupnya. Belajar merupakan usaha manusia agar menjadi lebih baik. Sepanjang hidupnya manusia akan berusaha merubah apa yang kurang baik dalam dirinya baik dalam hal perilaku ataupun pola pikir. Seperti yang diungkapkan Baharuddin bahwa belajar mampu memberikan perbedaan untuk seseorang, baik perbedaan dari ilmu, perilaku dan juga keterampilan.¹

Firman Allah pada Surat Thaaha ayat 114:

فَتَعَلَىٰ اللَّهُ الْمَلِكُ قَدْ أَن يُقْضَىٰ إِلَيْكَ وَحْيُهُ وَقُل رَّبِّ زِدْنِي عِلْمًا

Artinya: Maka Maha Tinggi Allah Raja Yang sebenar-benarnya, dan janganlah kamu tergesa-gesa membaca Al Qur'an sebelum disempurnakan mewahyukannya kepadamu, dan katakanlah: “Ya Tuhanku, tambahkanlah kepadaku ilmu pengetahuan.” (QS. 20: 114).²

Ayat tersebut menerangkan agar kita memohon kepada Allah SWT tambahan ilmu pengetahuan. Ayat ini juga menjelaskan bahwa dalam menyerap

¹ Baharuddin, *Pendidikan Dan Psikologi Perkembangan* (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2014), h.161

² Departemen Agama RI, *Al-Qur'an Dan Terjemahnya* (Bandung: Diponegoro, 2006), h.255

ilmu harus mengutamakan pemahaman terhadap ilmu yang diterima. Betapa pentingnya belajar guna mendapat dan menambah ilmu. Usaha agar proses belajar terlaksana juga menjadi tidak kalah penting.

Pembelajaran merupakan suatu usaha yang dilakukan agar terjadi kegiatan belajar. Pembelajaran menjadikan peserta didik belajar atau dapat dikatakan bahwa pembelajaran adalah kegiatan untuk membelajarkan peserta didik. Seperti yang didefinisikan Sadiman, pembelajaran ialah usaha yang dirancang supaya berlangsung proses belajar dalam diri seseorang.³ Sesuai pendapat Sudjana yang menyatakan bahwa yang menjadi persoalan pertama dalam proses pembelajaran adalah berlangsungnya belajar peserta didik dan mengakibatkan berbedanya sikap peserta didik lewat bermacam pengalaman yang didapatkannya.⁴ Disimpulkan pembelajaran ialah usaha agar terlaksananya kegiatan belajar sehingga memperoleh hasil yang sesuai dengan yang diharapkan.

Maksud pembelajaran sendiri merupakan gambaran tentang perubahan perilaku yang diinginkan peserta didik sesuai terjadinya pembelajaran. Tujuan pembelajaran dapat dijadikan acuan untuk menentukan hasil ketercapaian proses pembelajaran. Tujuan dari pembelajaran menurut Badan Standar Nasional Pendidikan diantaranya yaitu memberikan keahlian belajar yang mengikutsertakan proses mental dan fisik lewat hubnugan antar peserta didik,

³ Bambang Warsita, *Teknologi Pembelajaran (Landasan & Aplikasinya)* (Jakarta: PT.Rineka Cipta, 2008), h.85

⁴ Nana Sudjana, *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar* (Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2009), h.28

pendidik dengan peserta didik, lingkungan dengan peserta didik, dan dengan bahan pembelajaran lain sebagai upaya mencapai kompetensi dasar.⁵

Biologi ialah disiplin ilmu yang mayoritas bersumber dari keingintahuan manusia akan dirinya, lingkungan juga keberlangsungan hidup sesamanya. Tidak hanya masuk ke dalam ilmu yang membahas mengenai manusia, biologi juga terbilang ilmu yang mengkaji mengenai alam sama seperti dengan astronomi, geologi, kimia, fisik, dan geologi.⁶ Pembelajaran biologi adalah bagian dari Ilmu Pengetahuan Alam yang berhubungan dengan segala sesuatu mengenai makhluk hidup, lingkungan makhluk hidup beserta interaksinya, menuntut pembelajaran yang logis di dalamnya sehingga harus didukung dengan keterampilan berpikir.

Tujuan pembelajaran biologi adalah agar peserta didik dapat meningkatkan beragam keahlian dan keterampilan berpikir kritis, kreatif, inovatif dalam menyelesaikan persoalan, berkomunikasi, kepemimpinan dan *ICT literacy*.⁷ Seperti yang tertera pada kurikulum 2013, salah satu kompetensi setelah mempelajari biologi di Sekolah Menengah Atas/Madrasah Aliyah yaitu perilaku positif dengan keterampilan berpikir kreatif, kritis, kolaboratif dan inovatif, diikuti keterbukaan dan kejujuran, beralaskan proses dan produk biologi. Berdasarkan tujuan pembelajaran biologi dan kompetensi yang harus dicapai

⁵ Bambang Warsita, *Op.Cit.*, h.266

⁶ Nuryani R., *Strategi Belajar Mengajar Biologi* (Jakarta: Universitas Pendidikan Indonesia, 2014), h.13

⁷ Imah Solikhatun, Slamet Sentosa, "Pengaruh Penerapan *Reality Based Learning* Terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas X SMA Negeri 5 Surakarta Tahun Pelajaran 2012/2013," *Jurnal Pendidikan Biologi*, Vol. 7 No.3 (2015), h.49

pada kurikulum 2013, keterampilan berpikir kreatif menjadi tujuan pembelajaran yang harus dicapai.

Kesuksesan dalam pembelajaran dapat dilihat dari tercapainya tujuan pembelajaran, pembelajaran yang dapat memfasilitasi peserta didik mengaplikasikan pengetahuan dan keterampilan berpikir terbaiknya, mempunyai sikap disiplin, jujur, dan bertanggung jawab yang merupakan perwujudan karakter bangsa.⁸ Untuk mencapai tujuan pembelajaran tidak dapat terlepas dari proses belajar mengajar yang melibatkan berbagai komponen dan kegiatan yang kompleks yang berkaitan antara satu dengan lainnya terikat menjadi suatu sistem yang utuh.⁹

Seperti firman Allah dalam Surat Al-Kahf ayat 66¹⁰:

قَالَ لَهُ مُوسَىٰ هَلْ أَتَّبِعُكَ عَلَىٰ أَن تُعَلِّمَنِ مِمَّا عُلِّمْتَ رُشْدًا

Artinya: Musa berkata kepada Khidr: “Bolehkah aku mengikutimu supaya kamu mengajarkan kepadaku ilmu yang benar diantara ilmu-ilmu yang telah diajarkan kepadamu?”

Ayat di atas menjelaskan salah satu komponen pembelajaran, yaitu pendidik. Pendidik memiliki peran penting dalam keberhasilan pembelajaran begitu juga interaksi yang dibangun dengan peserta didik, mengingat kedudukan

⁸Supriyadi, “Pengaruh Praktikum Virtual Terhadap Sikap Ilmiah Siswa SMA,” *Jurnal Tadris Pendidikan Biologi* 8, no. 2 (2017) , h.16

⁹Nana Sudjana, *Cara Belajar Siswa Aktif Dalam Proses Belajar Mengajar* (Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2010), h.77

¹⁰ Departemen Agama, *Op.Cit.*, h.303

peserta didik selaku subjek dan juga selaku objek dalam pembelajaran yang menjadikannya pokok dalam cara pembelajaran.¹¹ Selain menguasai pengetahuan, pendidik juga mampu menerapkan cara atau metode yang tepat untuk mempermudah peserta didik menguasai dan mencapai tujuan diakhir kegiatan pembelajaran.

Pemilihan dan penerapan metode pembelajaran khususnya pada biologi yang tepat sangat penting. Metode yang melibatkan peserta didik menjadikan peserta didik aktif mampu mengembangkan keterampilan-keterampilan yang dimiliki. Peserta didik aktif terlibat selama proses belajar, berperan juga berpartisipasi akan berpengaruh terhadap keterampilan berpikir kreatif peserta didik.

Keterampilan berpikir kreatif sendiri merupakan kemampuan berpikir tingkat tinggi. Dimana hal ini berkaitan dengan penyelesaian masalah, mengolah informasi, nilai, dan ide yang mereka miliki. Seperti yang diungkapkan Hamzah B. Uno, bahwa berpikir kreatif yaitu mengupayakan untuk dapat memecahkan suatu persoalan dengan mengikutsertakan segala bentuk fisik dan kenyataan proses data di dalam otak.¹² Keterampilan dalam memanfaatkan proses berpikirnya untuk memperoleh suatu konsep baru, bermanfaat, dan rasional yang mengikutsertakan nalar dan naluri merupakan keterampilan berpikir kreatif. Tentunya, keterampilan berpikir kreatif harus didukung dengan pengetahuan

¹¹ *Ibid.*

¹² Hamzah B.Uno, Mohamad Nurdin, *Belajar Dengan Pendekatan Paikem* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2015), h.165

yang didapat dari membaca, dan menggali informasi sebanyak-banyaknya dari berbagai sumber.

Karakteristik berpikir peserta didik yang beragam diakibatkan beberapa sebab, penyebabnya yaitu internal berupa keyakinan diri seseorang. *Self-efficacy* merupakan tingkat kepercayaan diri atas kemampuannya dalam melakukan sesuatu. Teori pokok *self-efficacy* yakni keyakinan bahwasanya pada setiap orang memiliki kekuatan mengendalikan perilaku, pikiran, dan perasaannya. Cara pikir juga sangat dipengaruhi *self-efficacy*, tanggapan emosional dalam hal memutuskan sesuatu. Beragam penelitian memperlihatkan pengaruh *self-efficacy* terhadap semangat, pantang menyerah menghadapi kesulitan suatu tugas, dan pencapaian belajar.¹³ *Self-efficacy* yang baik dapat membantu menjadikan perasaan tenang dalam menghadapi kegiatan dan tugas yang sulit, begitu juga sebaliknya.¹⁴ *Self-efficacy* akan membuat orang tersebut tidak cemas dalam melakukan tindakan, yakin, dengan suka hati dan bertanggung jawab melakukannya.

Metode pembelajaran yang banyak digunakan sejauh ini yaitu metode konvensional dengan ceramah mendominasi. Peserta didik lebih banyak menerima informasi dari pendidik dan tidak menggali informasi dari sumber lain. Berdasarkan hasil pengamatan proses pembelajaran di SMA Negeri 15 Bandar

¹³Sunawan, "Beberapa Bentuk Perilaku Underachievement Dari Perspektif Teori Self Regulated Learning," *Jurnal Ilmu Pendidikan*, Jilid 12, no. 2 (2005), h.5

¹⁴Abd. Mukhid, "Perspektif Teori Kognitif Sosial Dan Implikasinya Terhadap Pendidikan ". *Jurnal Pendidikan Islam* Vol. 4, No. 2 (2016), h. 117

Lampung, bahwa pendidik masih menjadi pusat. Walaupun terdapat sesi diskusi dan presentasi, namun hanya beberapa saat dan masih didominasi ceramah. Selain itu peserta didik juga terlihat bosan dan kurang memperhatikan. Peserta didik lebih banyak hanya memperoleh pemaparan dari pendidik dan kurang percaya diri memberikan pendapat ataupun bertanya, bahkan ketika menanggapi jawaban peserta didik lainnya takut dan kurang percaya diri.

Hal itu didukung dari perolehan tes di SMA Negeri 15 Bandar Lampung. Data perolehan tes keterampilan berpikir kreatif peserta didik kelas X SMAN 15 Bandar Lampung pada Tabel 1.1 berikut ini:

Tabel 1.1
Hasil Tes Keterampilan Berpikir Kreatif
Peserta Didik Kelas X SMA Negeri 15 Bandar Lampung

No.	Indikator Keterampilan Berpikir Kreatif	Kelas			
		X IPA 1		X IPA 2	
1.	<i>Fluency</i>	60,65%	Sedang	51,39%	Rendah
2.	<i>Flexibility</i>	30,56%	Rendah	37,96%	Rendah
3.	<i>Originality</i>	45,37%	Rendah	42,59%	Rendah
4.	<i>Elaboration</i>	46,30%	Rendah	38,89%	Rendah

Sumber: Data Hasil Tes Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa kelas X SMAN 15 Bandar Lampung

Berdasarkan perolehan tes pada Tabel 1.1, keterampilan berpikir kreatif tergolong cukup untuk indikator *fluency* dan masih tergolong rendah pada indikator *flexibility*, *originality* dan *elaboration* sehingga dikatakan secara umum keterampilan berpikir kreatif tergolong rendah.

Hal tersebut dapat dikarenakan oleh peserta didik yang tidak dilatih menyampaikan gagasan-gagasan baru, pendapat dan cara pandang mereka

sehingga mengikuti arah pemikiran pendidik. Selain berdampak pada keterampilan berpikir kreatif, hal tersebut juga dapat berdampak pada keyakinan peserta didik akan kemampuannya.

Data hasil tes *self-efficacy* kelas X SMAN 15 Bandar Lampung dapat dilihat pada Tabel di bawah ini:

Tabel 1.2
Hasil Tes *Self-Efficacy*
Peserta Didik Kelas X SMA Negeri 15 Bandar Lampung

Indikator <i>Self-Efficacy</i>	Kelas			
	X IPA 1		X IPA 2	
Tingkat kesulitan (<i>Level</i>)	39%	Rendah	27%	Rendah
Tingkat kekuatan (<i>Strength</i>)	52%	Rendah	32%	Rendah
Generalisasi (<i>Generality</i>)	21%	Rendah	40%	Rendah

Sumber: Data Hasil Tes Self-efficacy Siswa Kelas X SMAN 15 Bandar Lampung

Berdasarkan hasil tes, *self-efficacy* peserta didik secara umum rendah yakni dibawah 60%. Metode pembelajaran yang digunakan seharusnya beragam menurut dengan tujuan yang ingin dicapai sesuai berakhirnya pembelajaran. Metode pembelajaran dengan peserta didik sebagai pusat atau *student centered* yaitu metode pembelajaran aktif. Satu dari metode pembelajaran aktif adalah *Student Craeted Case Studies* (SCCS). Metode pembelajaran ini merupakan metode pembelajaran dengan diskusi kasus yang berfokus pada persoalan nyata atau konkret, langkah yang harus diambil, pelajaran yang dapat dipetik dan cara menghadapi suatu masalah dimasa yang akan datang.¹⁵

¹⁵Melvin L. Silberman, *Active Learning 101 (Strategi Pembelajaran Aktif)* (Bandung: Nusantra, 2012), h.187

Metode pembelajaran SCCS mengharuskan peserta didik untuk membuat studi kasus sehingga dapat memanfaatkan lingkungan atau masyarakat sebagai sumber belajar seperti yang tertera pada kurikulum 2013. Selain itu, dapat membuka peluang kepada peserta didik untuk berimajinasi dan lebih leluasa berpikir, serta condong memikirkan bahan pembelajaran yang dipaparkan karena bahan pembelajaran tersaji konkrit.¹⁶ Suasana pembelajaran yang demikian akan membuat peserta didik lebih banyak menggali informasi untuk menyelesaikan persoalan serta berani dan yakin dalam mengemukakan pendapat.

Berikut ciri yang ada pada aktivitas pembelajaran studi kasus adalah: peserta didik mengerjakan secara perseorangan atau secara bersama kelompok kecil, proses belajar difokuskan pada bahan pelajaran yang terdapat persoalan untuk dipecahkan.¹⁷ Sehingga dapat mempermudah peserta didik agar mengerti dan menguasai bahan pelajaran, meningkatkan aktivitas dan kemandirian belajar peserta didik serta menelaah dan menyelesaikan persoalan yang diperoleh untuk menggapai kompetisi yang ditentukan.

Kelebihan metode pembelajaran SCCS diantaranya yaitu: peserta didik mendapatkan pengalaman, pembelajaran menarik, materi pembelajaran lebih bisa

¹⁶ Hamzah B.Uno, Nurdin Mohamad, *Op.Cit.*, h.147

¹⁷Wina Sanjaya, *Pembelajaran Dalam Implementasi Kurikulum Berbasis Kompetensi* (Jakarta: Prenada Media Group, 2005), h.107

dimengerti, materi pembelajaran dapat diperoleh beragam sumber, peserta didik lebih mudah berhubungan dengan sesama peserta didik lain maupun pendidik.¹⁸

Berlandaskan latar belakang yang dijelaskan di atas, maka peneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian dengan judul "Pengaruh Metode Pembelajaran *Student Created Case Studies* Terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif Dan *Self-Efficacy* Peserta Didik Kelas X Di SMA Negeri 15 Bandar Lampung"

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dijelaskan di atas, peneliti mengidentifikasi masalah yang bisa dirumuskan pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Kurikulum 2013 diharapkan peserta didik mampu memanfaatkan masyarakat dan lingkungan sebagai sumber belajar, seperti metode *student created case studies* yang memanfaatkan permasalahan nyata di masyarakat dan lingkungan sebagai sumber belajar, namun kenyataannya hal tersebut belum dimanfaatkan karena metode pembelajaran yang digunakan yaitu konvensional yang didominasi ceramah.
2. Peserta didik sekolah menengah atas seharusnya memiliki kompetensi keterampilan berpikir kreatif, namun tes yang dilakukan menunjukkan keterampilan berpikir kreatif masih rendah

¹⁸Nana Sudjana, *Cara Belajar Siswa Aktif Dalam Proses Belajar Mengajar* (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 1996), h.82

3. *Sel-efficacy* yang merupakan keyakinan akan kemampuan diri adalah faktor yang mempengaruhi pola pikir dan keuletan dalam menghadapi tugas, namun hasil tes yang dilakukan juga menunjukkan tingkat *self-efficacy* yang masih rendah.

C. Batasan Masalah

Peneliti membatasi masalah supaya fokus dan mendapat apa yang diinginkan. Permasalahan penelitian hanya pada:

1. Metode pembelajaran yang diterapkan yaitu metode pembelajaran *student created case studies* sebagai metode pembelajaran dengan studi kasus yang dibuat oleh peserta didik sendiri dengan langkah-langkah : membagi kelas menjadi berkelompok, kelompok tersebut membuat situasi kasus singkat yang berisi contoh atau isu untuk didiskusikan atau sebuah persoalan singkat untuk diselesaikan dengan bahan yang relevan yang akan diajarkan, kelompok menyajikan di depan peserta didik lain.
2. Keterampilan berpikir kreatif peserta didik didefinisikan sebagai keterampilan seseorang memakai cara berpikirnya untuk memperoleh suatu ide yang baru dan diukur dengan indikator: kelancaran (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), keaslian (*originality*), dan merinci (*elaboration*)
3. *Self-efficacy* didefinisikan sebagai keyakinan atas kemampuan dirinya untuk menyelesaikan tugas tertentu dengan 3 aspek yang dinilai, yaitu tingkat kesulitan (*level*), tingkat kekuatan (*strength*), dan generalisasi (*generality*).

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang sudah di kemukakan, oleh karena itu dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Apakah terdapat pengaruh metode pembelajaran *student created case studies* terhadap keterampilan berpikir kreatif peserta didik kelas X di SMA Negeri 15 Bandar Lampung?
2. Apakah terdapat pengaruh metode pembelajaran *student created case studies* terhadap *self-efficacy* peserta didik kelas X di SMA Negeri 15 Bandar Lampung?
3. Apakah terdapat pengaruh metode pembelajaran *student created case studies* terhadap keterampilan berpikir kreatif dan *self-efficacy* peserta didik kelas X di SMA Negeri 15 Bandar Lampung?

E. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

Tujuan yang akan digapai melalui penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui pengaruh metode pembelajaran *student created case studies* terhadap keterampilan berpikir kreatif peserta didik kelas X di SMA Negeri 15 Bandar Lampung
2. Untuk mengetahui pengaruh metode pembelajaran *student created case studies* terhadap *self-efficacy* peserta didik kelas X di SMA Negeri 15 Bandar Lampung

3. Untuk mengetahui pengaruh metode pembelajaran *student created case studies* terhadap keterampilan berpikir kreatif dan *self-efficacy* peserta didik kelas X di SMA Negeri 15 Bandar Lampung

Adapun kegunaan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Pendidik

Memberikan alternatif bagi pendidik untuk penggunaan metode pembelajaran aktif dan informasi untuk pendidik untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif peserta didik dan *self-efficacy* pada peserta didik menggunakan metode yang tepat

2. Bagi Peserta Didik

Memberikan pengalaman belajar pada peserta didik dalam menambah keterampilan berpikir kreatif dan *self-efficacy* peserta didik dengan metode pembelajaran *student created case studies*.

4. Bagi Sekolah

Sebagai bahan evaluasi sekolah untuk memperbaiki hal-hal yang berhubungan dengan metode pembelajaran khususnya untuk biologi.

5. Bagi Peneliti

Sebagai informasi diharapkan dan ilmu saat peneliti terjun dalam pembelajaran di kelas.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Tinjauan Pustaka

1. Hakikat Pembelajaran IPA

Gejala-gejala alam, baik secara fisika kimia maupun biologi dipelajari dalam Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). IPA mempelajari gejala alam yang terjadi sehingga pembelajaran IPA bersumber dari alam. IPA didefinisikan sebagai suatu kumpulan teori yang sistematis, pengaplikasiannya secara umum terbatas pada gejala-gejala alam, lahir dan berkembang melalui metode ilmiah seperti observasi dan eksperimen serta menuntut sikap ilmiah diantaranya rasa ingin tahu, terbuka, jujur, dan sebagainya.¹

Pada hakikatnya, IPA memiliki empat unsur utama, yaitu:

1. Sikap berupa keingintahuan mengenai benda, fenomena alam, makhluk hidup, serta hubungan sebab akibat yang dapat menimbulkan masalah baru yang dapat dipecahkan melalui prosedur yang benar.
2. Prosedur pemecahan masalah melalui metode ilmiah
3. Produk berupa fakta, prinsip, teori, dan hukum.

¹Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu Konsep, Strategi, dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)* (Jakarta: Bumi Aksara, 2012), h.136

4. Aplikasi berupa penerapan metode ilmiah dan konsep IPA dalam kehidupan sehari-hari.²

Pembelajaran Biologi mempelajari proses kehidupan nyata di lingkungan. Berupaya mengenali diri sendiri dan makhluk hidup lainya beserta interaksi yang terjadi dengan lingkungan. Biologi merupakan salah satu cabang dari IPA yang mempelajari makhluk hidup dan lingkunganya beserta interaksinya. Biologi memiliki karakteristik seperti ilmu sains lainya karena ilmu biologi ditemukan dan dikembangkan dengan cara yang sama yaitu logis dan ilmiah. Sistematika dalam biologi atau taksonomi dikembangkan keterampilan berpikir logis melalui klasifikasi.³ Melalui Biologi keterampilan, sikap, nilai, dan tanggung jawab kepada lingkungan dapat meningkat.

Biologi sebagian besar berasal dari keingintahuan manusia tentang dirinya, lingkungannya, dan tentang kelangsungan hidup jenisnya. Pada hakikatnya biologi mengandung 4 unsur yaitu: proses (*scientific processes*), produk (*scientific knowledge*), sikap (*scientific attitudes*), dan teknologi. Salah satu kunci keberhasilan agar siswa mampu beradaptasi dengan perubahan

² Asih Widi Wisudawati, Eka Sulistyowati, *Metodologi Pembelajaran IPA* (Jakarta: Bumi Aksara, 2014), h.24

³Nuryani R., *Strategi Belajar Mengajar Biologi*, (Jakarta: Universitas Pendidikan Indonesia, 2003), h. 14

yang terjadi di lingkungannya, adalah melalui pengembangan bidang sains khususnya biologi.⁴

2. Metode Pembelajaran *Student Created Case Studies*

a. Pengertian Metode Pembelajaran

Metode merupakan suatu cara yang diterapkan dalam mengerjakan atau menyelesaikan sesuatu. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, metode dapat diartikan cara yang digunakan untuk melakukan suatu pekerjaan agar tercapai sesuai yang dikehendaki.⁵ Seperti yang diungkapkan Ahmad Tafsir dalam bukunya Metodologi Pengajaran Islam bahwa metode merupakan cara yang paling cepat dan tepat dalam mengerjakan sesuatu. Cepat dan tepat berarti cara yang paling efektif dan efisien.⁶ Dapat disimpulkan bahwa cara yang dipilih yaitu cara yang dengan kriteria tertentu dapat memudahkan dalam mengerjakan sesuatu.

Metode secara harfiah berarti “cara”. Metode dapat diartikan sebagai suatu cara atau prosedur yang dipakai untuk mencapai tujuan tertentu. Kata “pembelajaran” berarti segala upaya yang dilakukan oleh pendidik agar terjadi proses belajar pada diri peserta didik. Jadi, metode pembelajaran adalah cara-cara menyampaikan materi pelajaran yang

⁴ Suciati Sudarisman, “Memahami Hakikat Dan Karakteristik Pembelajaran Biologi Dalam Upaya Menjawab Tantangan Abad 21 Serta Optimalisasi Implementasi Kurikulum 2013”. *Jurnal Flora*, Volume 2 No. 1, April 2015 (29-35)

⁵ KBBI edisi keempat, h. 910

⁶ Ahmad Tafsir, *Metodologi Pengajaran Agama Islam* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2007) h.50

dilakukan oleh pendidik agar terjadi proses belajar pada diri peserta didik dalam upaya untuk mencapai tujuan.⁷ Untuk menerapkan metode perlu mempertimbangkan faktor-faktornya seperti dari karakteristik peserta didik.

b. Faktor Yang Mempengaruhi Metode Pembelajaran

Agar metode pembelajaran yang digunakan tepat dan sesuai, pemilihan dan penentuan metode pembelajaran harus memperhatikan faktor-faktor sebagai berikut:

1) Peserta didik

Perbedaan individual peserta didik pada aspek biologis, intelektual, dan psikologis mempengaruhi pemilihan dan penentuan metode pembelajaran mana yang sebaiknya guru ambil untuk menciptakan lingkungan belajar yang kreatif demi tercapainya tujuan pembelajaran.

2) Tujuan

Terdapat berbagai jenis tujuan dalam pendidikan dan pengajaran yaitu tujuan instruksional, tujuan kurikuler, tujuan institusional dan tujuan pendidikan nasional. Metode yang dipilih pendidik harus sejalan dengan taraf kemampuan anak didik dan sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan.

⁷ Sobry Sutikno, *Belajar dan Pembelajaran* (Bandung: Prospect. 2009), h.34

3) Situasi

Situasi kegiatan belajar mengajar yang guru ciptakan tidak selamanya sama dari hari ke hari. Guru harus memilih metode pembelajaran yang sesuai dengan situasi yang diciptakan itu.

4) Fasilitas

Fasilitas merupakan hal yang mempengaruhi pemilihan dan penentuan metode pembelajaran. Fasilitas adalah kelengkapan yang menunjang belajar anak didik di sekolah.

5) Pendidik

Setiap pendidik mempunyai kepribadian yang berbeda. Latar pendidikan guru diakui mempengaruhi kompetensi. Kurangnya penguasaan terhadap berbagai jenis metode menjadi kendala dalam memilih dan menentukan metode⁸.

Pemilihan metode dengan mempertimbangkan alasan-alasan tersebut akan menghasilkan metode yang tepat dan memudahkan peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran.

c. Metode *Student Created Case Studies*

Student Created Case Studies (SCCS) itu sendiri merupakan metode pembelajaran dengan studi kasus yang dibuat oleh peserta didik sendiri.

⁸Syaiful Bahri Djamarah, *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta: Rineka Cipta. 2002), h.89

Dalam Silberman, studi kasus yang telah dibuat peserta didik dengan sebuah topik yang dianalisis dan didiskusikan peserta didik yang lain.⁹ Metode pembelajaran SCCS merupakan salah satu metode pembelajaran aktif dengan diskusi kasus atau permasalahan pelajaran yang akan dipelajari dan bertujuan agar siswa dapat menganalisa dan memecahkan masalah bersama siswa lain dari permasalahan yang telah diberikan oleh guru.

Kegiatan pembelajaran melalui studi kasus menjadi suatu teknik pendidik untuk membantu peserta didik agar memahami dan menguasai materi pembelajaran. Metode studi kasus merupakan metode yang memberikan kesempatan agar seseorang mampu mengajukan pertanyaan yang baik dan menginterpretasikan jawabannya.¹⁰ Beberapa ciri yang terdapat dalam kegiatan belajar studi kasus ini adalah: peserta didik bekerja secara individual atau bekerja dalam kelompok kecil, pembelajaran ditekankan pada materi pelajaran yang mengandung persoalan untuk dipecahkan, peserta didik menggunakan banyak pendekatan dalam belajar, dan hasil dari pemecahan masalah adalah hasil tukar pendapat di antara semua peserta didik.¹¹

Berikut langkah-langkah dalam pelaksanaan pembelajaran menggunakan metode *Student Created Case Studies* menurut Silberman:

⁹Melvin L. Silberman, *Active Learning 101* (Strategi Pembelajaran Aktif) (Bandung: Nusantara, 2012), h.187

¹⁰ Robert.K. Yin., *Studi Kasus Desain dan Metode* (Jakarta:PT.Raja Grafindo, 1996.), h.70

¹¹ Wina Sanjaya, *Pembelajaran Dalam Implementasi Kurikulum Berbasis Kompetensi*. (Jakarta: Prenada Media Group, 2005) h.107

1. Membagi kelas menjadi berpasang-pasangan atau trio, peserta didik diminta untuk membuat studi kasus yang dapat dianalisis oleh kelompok lain
2. Menyampaikan manfaat dari sebuah studi kasus, yaitu mempelajari sebuah topik dengan mengkaji keadaan yang menggambarkan topik itu.
3. Kelompok tersebut membuat situasi kasus singkat yang mengandung contoh atau isu untuk didiskusikan atau sebuah persoalan untuk dipecahkan dengan materi yang relevan yang akan diajarkan.
4. Selanjutnya memerintah kelompok untuk menyajikan di depan peserta didik lain.¹²

Metode studi kasus diterapkan dengan pendekatan saintifik dengan lima tahapan yaitu : amati, tanya, nalar, dan komunikasi.

Tabel 2.1
Pembelajar Menggunakan Metode Studi Kasus¹³

Amati	Sekelompok peserta didik mengamati masalah yang ditimbulkan melalui televisi, koran, dll.
Tanya	Sekelompok peserta didik melakukan proses bertanya
Eksplorasi	Sekelompok peserta didik menggali informasi dengan cara membaca sumber terkait seperti melalui internet atau buku
Nalar	Sekelompok peserta didik melakukan proses penalaran melalui diskusi apa dan bagaimana memecahkan suatu masalah
Komunikasi	Peserta didik menginformasikan hasil kasus

¹² Melvin L. Silberman, *Op.Cit.*

¹³ Alamsyah Said, 95 Strategi Mengajar *Multiple Intelligences* (Jakarta: Prenadamedia Group, 2016), h.163

Pembelajaran menggunakan metode SCCS akan memberikan pengalaman pada peserta didik mengenai menyelesaikan masalah menggunakan pendapat dan gagasan mereka yang tentunya didukung dari informasi yang mereka peroleh dari sumber yang mereka cari. Kelebihan metode ini antara lain: peserta didik mendapatkan pengalaman praktis, kegiatan belajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan, bahan pelajaran dapat lebih dipahami peserta didik, peserta didik mendapat informasi dari berbagai sumber belajar, dan peserta didik lebih banyak berinteraksi baik dengan siswa lain maupun guru.¹⁴

Pendapat yang selaras juga dikemukakan Lee, yaitu bahwa pembelajaran berbasis kasus telah terbukti efektif dalam mengembangkan pemikiran atau penalaran peserta didik dalam berbagai konteks. Peserta didik dibimbing untuk membuat hipotesis berdasarkan rumusan masalah yang telah dibuat oleh peserta didik itu sendiri. Aktivitas yang dilakukan oleh anggota dalam kelompok diskusi meningkatkan kreativitas ilmiah peserta didik.¹⁵ Menemukan masalah dan merumuskan hipotesis merupakan hal yang penting dalam meningkatkan kreativitas ilmiah.¹⁶ Peserta didik perlu mengetahui bagaimana mengidentifikasi informasi yang penting yang perlu mereka

¹⁴Nana Sudjana, *Cara Belajar Siswa Aktif Dalam Proses Belajar Mengajar* (Bandung: Sinar Baru, 1996), h.93

¹⁵Anggun Nopitasari, Pengaruh Metode *Student Created Case Studies* Disertai Media Gambar Terhadap Keterampilan Proses Sains Siswa Kelas X Sma Negeri 1 Mojolaban Sukoharjo”, *Jurnal Pendidikan Biologi*, Vol. 4, No.3, (2012), h. 106

¹⁶ *Ibid.* h.107

dipelajari, mencari dan memperoleh informasi, serta bagaimana menggunakan informasi tersebut untuk menyelesaikan masalah.¹⁷ Metode pembelajaran SCCS dapat meningkatkan aktivitas dan kemandirian dalam diri siswa baik yang dilakukan secara individu maupun kelompok.

3. Keterampilan Berpikir Kreatif

a. Pengertian Keterampilan Berpikir Kreatif

Berpikir merupakan aktivitas otak yang berakibat pada suatu keputusan yang dipilih baik berupa tindakan atau ucapan. Saefudin mengungkapkan bahwa berpikir kreatif adalah kemampuan menemukan banyak kemungkinan jawaban terhadap suatu masalah, di mana penekanannya terletak pada kuantitas, ketepatangunaan, dan keberagaman jawaban.¹⁸

Firman Allah dalam Surat Al-Baqarah Ayat 219:

وَإِثْمُهُمَا لِلنَّاسِ وَمَنَافِعُ كَبِيرٌ ۚ إِنَّكُمْ فِيهِمَا قُلٌ ۖ وَالْمَيْسِرُ الْخَمْرُ عَنِ يَسْأَلُونَكَ
لَكُمْ اللَّهُ يُبَيِّنُ كَذَلِكَ ۚ الْعَفْوُ قُلٌ يُنْفِقُونَ مَاذَا وَيَسْأَلُونَكَ ۚ نَفْعُهُمَا مِنْ أَكْبَرُ
تَتَفَكَّرُونَ لَعَلَّكُمْ الْآيَاتِ

Artinya: Mereka bertanya kepadamu tentang khamar dan judi. Katakanlah: "Pada keduanya terdapat dosa yang besar dan beberapa manfaat bagi manusia, tetapi dosa keduanya lebih besar dari manfaatnya". Dan mereka bertanya kepadamu apa yang

¹⁷ Nanang Supriadi, "Pembelajaran Geometri Berbasis *Geogebra* Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematis" *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol. 6, No. 2 (2015), h. 105

¹⁸ Saefudin, Abdul Aziz. "Pengembangan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa dalam Pembelajaran Matematika dengan Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik Indonesia (PMRI)". *Jurnal Al-Bidāyah*, 4, No.1. (2012), h.41

mereka nafkahkan. Katakanlah: "Yang lebih dari keperluan". Demikianlah Allah menerangkan ayat-ayat-Nya kepadamu supaya kamu **berfikir**.

Ayat di atas memberikan penjelasan bahwa sebenarnya Islam pun mengajarkan pada umatnya agar berpikir dalam hal dalam menyelesaikan persoalan-persoalan hidup di dalamnya. Seperti dalam hal mengambil keputusan. Proses dalam pengambilan keputusan untuk menyelesaikan masalah ini harus melibatkan pemikiran yang tidak bertentangan dengan Qur'an dan Hadits dan didasari ilmu pengetahuan. Sebuah usaha yang berhasil biasanya melibatkan pemikiran dan kreativitas. Dengan demikian, maka agama Islam sangat mendukung dan mendorong pengembangan kreativitas umatnya.

Berpikir kreatif dapat diartikan sebagai proses berpikir untuk menghasilkan suatu hal baru dan berbeda. Orang yang kreatif akan bersikap positif terhadap pemecahan masalah, menganggap masalah merupakan suatu tantangan untuk memperoleh hal baru dan petualangan intelektual dan emosional.¹⁹ Keterampilan berpikir kreatif merupakan keterampilan individu dalam menggunakan proses berpikirnya untuk menghasilkan suatu ide yang baru.

¹⁹Darmiyati Zuchdi, *Humanisasi Pendidikan (Menemukan Kembali Pendidikan yang Manusiawi)* (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2010) Cet.3, h.126

Keterampilan berpikir kreatif dapat didefinisikan sebagai kecakapan siswa dalam berpikir divergen untuk menghasilkan sesuatu yang baru bagi siswa yang sebelumnya belum ada atau yang sebelumnya sudah ada namun dikombinasikan dengan dua atau lebih ide yang sudah ada dengan menunjukkan komponen berpikir kreatif.²⁰ Sebagaimana diungkapkan oleh Munandar bahwa berpikir kreatif atau berpikir divergen adalah kemampuan menemukan banyak kemungkinan jawaban terhadap suatu masalah, dimana penekanannya pada kuantitas, ketepatangunaan, dan keberagaman jawaban. Pengertian ini menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif seseorang dikatakan tinggi, jika ia mampu menunjukkan banyak kemungkinan jawaban pada suatu masalah. Dengan kata lain jawaban yang ditunjukkan bervariasi, benar, dan sesuai dengan masalah yang diberikan.

b. Prinsip-Prinsip Umum Berpikir Kreatif

Dalam Tawil 2013, Parkins mengungkapkan terdapat lima prinsip umum berpikir kreatif sebagai berikut²¹:

²⁰ Camelina Fitria, "Profil Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Dalam Memecahkan Masalah Matematika Ditinjau Dari Tipe Kepribadian (Sanguinis, Koleris, Melankolis, Dan Phlegmatis)," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika* 3, no. No.3 (2014), h.24

²¹M. Tawil, Liliarsari, *Berpikir Kompleks dan Impelementasinya dalam Pembelajaran IPA*, (Makasar: Universitas Negeri Makasar, 2013) Cet.1 h.63

- 1) Estetika berpikir kreatif melibatkan standar praktis. Orang kreatif akan berusaha ingin tahu tentang sesuatu yang mendasar secara luas dan kuat
- 2) Berpikir kreatif bergantung pada tujuan yang akan dicapai. Orang kreatif akan mengeksplorasi tujuan dan menggunakan pendekatan dalam mengenali sifat masalah dan menemukan suatu solusi yang standar.
- 3) Berpikir kreatif cenderung tidak terpusat pada satu kompetensi. Orang kreatif akan mempertahankan standar yang tinggi, kebingungan dan resiko kegagalan lebih tinggi sebagai bagian dari proses dan belajar kegagalan sebagai suatu yang menarik dan menantang.
- 4) Berpikir kreatif lebih banyak bersifat subjektif. orang kreatif akan mempertimbangkan berbagai sudut pandang yang berbeda.
- 5) Berpikir kreatif tergantung pada motivasi intrinstik daripada ekstrinstik. Orang kreatif dapat memilih apa yang harus dilakukan bagaimana melakukan.

c. Ciri-Ciri Berpikir Kreatif

Seseorang yang kreatif biasanya memiliki ciri yaitu selalu ingin tahu, mandiri, percaya diri, berani mengambil resiko namun tetap dengan perhitungan, spontanitas, dan petualang. Selain itu juga memiliki rasa humor yang tinggi, dapat melihat masalah dari berbagai sudut pandang,

memiliki kemampuan bermain dengan ide, konsep, atau mengkhayalkan kemungkinan, dan memiliki kemampuan analitis yang kuat, membaca tata letak, pandai bersosialisasi. Karakteristik negatif yang dimiliki yaitu mendominasi saat diskusi, suka ribut, memanipulasi sesuatu dengan humor, melanggar aturan, keras kepala, menarik diri, egosentris, kurang sopan dan tidak sabar ke tingkat selanjutnya²².

Berdasarkan analisis faktor, Guilford menemukan bahwa ada lima sifat yang menjadi ciri kemampuan berfikir kreatif, yaitu kelancaran (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), keaslian (*originality*), merinci (*elaboration*).

- a. Kelancaran adalah kemampuan untuk menghasilkan banyak gagasan.
- b. Keluwesan adalah kemampuan untuk mengemukakan bermacam macam pemecahan atau pendekatan terhadap masalah.
- c. Keaslian adalah kemampuan untuk mencetuskan gagasan dengan caracara yang asli, tidak klise.
- d. Merinci adalah kemampuan untuk menguraikan sesuatu secara terinci.²³

²² Hamzah, Masri Kuadrat, *Mengelola Kecerdasan Dalam Pembelajaran* (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2010) Cet.2 h.9-10

²³ Dedi Supriadi, *Kreativitas, Kebudayaan Dan Perkembangan IPTEK* (Bandung: Alfabeta, 2001), h.88

d. Indikator Berpikir Kreatif

Torrance Test Of Creative Thinking (TTCT) merupakan tes yang dapat digunakan untuk mengukur keterampilan berpikir kreatif dengan empat indikator yakni kelancaran, keluwesan, keaslian dan merinici.

Tabel 3.3
Indikator Keterampilan Berpikir Kreatif²⁴

Indikator Keterampilan Berpikir Kreatif	Sub Indikator Keterampilan Berpikir Kreatif
Kelancaran (<i>Fluency</i>)	a. Mengajukan banyak pertanyaan
	b. Menjawab dengan sejumlah jawaban jika ada pertanyaan
	c. Mempunyai banyak gagasan mengenai suatu masalah
	d. Lancar mengungkapkan gagasan-gagasannya.
	e. Bekerja lebih cepat dan melakukan lebih banyak daripada anak-anak lainnya.
Keluwesan (<i>Flexibility</i>)	a. Memberikan aneka ragam penggunaan yang tidak lazim terhadap suatu objek.
	b. Memberikan macam-macam penafsiran (interpretasi) terhadap suatu gambar, cerita atau masalah.
	c. Menerapkan suatu konsep atau asas dengan cara yang berbeda-beda.
	d. Memberikan pertimbangan terhadap situasi yang berbeda dari yang diberikan orang lain.
	e. Jika diberikan suatu masalah biasanya memikirkan macam-macam cara yang berbeda untuk menyelesaikannya.

²⁴ Utami Munandar, *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah* (Jakarta: Gramedia Widiasmara Indonesia, 1992) h.88-91.

	f. Menggolongkan hal-hal menurut pembagian (kategori yang berbeda-beda)
Keaslian (<i>Originality</i>)	a. Memikirkan masalah-masalah atau hal-hal yang tidak terpikirkan oleh orang lain.
	b. Mempertanyakan cara-cara yang lama dan berusaha memikirkan cara-cara baru.
	c. Memilih a simetri dalam membuat gambar atau desain.
	d. Memilih cara berfikir yang lain dari yang ain.
	e. Mencari pendekatan yang baru dari stereotip.
	f. Setelah membaca atau mendengar gagasan-gagasan, bekerja untuk menemukan penyelesaian yang baru.
Merinci (<i>Elaboration</i>)	a. Mencari arti yang lebih mendalam terhadap jawaban atau pemecahan masalah dengan melakukan langkah-langkah yang terperinci.
	b. Mengembangkan atau memperkaya gagasan orang lain.
	c. Mencoba atau menguji detil-detil untuk melihat arah yang akan ditempuh.
	d. Mempunyai rasa keindahan yang kuat sehingga tidak puas dengan penampilan yang kosong atau sederhana.
	e. Menambahkan garis-garis, warna-warna dan detil-detil (bagian-bagian) terhadap gambarannya sendiri atau gambar orang lain.

4. *Self-Efficacy*

a. *Pengertian Self-efficacy*

Self-efficacy merupakan keyakinan individu terhadap kemampuannya bahwa setiap individu memiliki kemampuan untuk menyelesaikan tugas tertentu dengan potensi yang dimilikinya. Bandura menyatakan bahwa *self-efficacy* merupakan komponen dari pengetahuan tentang diri atau *self knowledge* yang paling berpengaruh dalam keseharian. Seluruh proses psikologis dipengaruhi *self-efficacy*.²⁵ *Self-efficacy* mengacu pada persepsi tentang kemampuan seseorang dalam mengatur dan melakukan tugas.²⁶ Tindakan seseorang dengan keyakinan akan diri yang tinggi akan menjalani kehidupan dengan positif dan optimisme.

Self-efficacy adalah persepsi diri sendiri tentang seberapa baik diri dapat berfungsi dalam situasi tertentu. *Self-efficacy* adalah penilaian apakah yang dilakukan baik atau buruk, benar atau salah bisa ataupun tidak. *Self-efficacy* berbeda dengan aspirasi atau cita-cita, cita-cita menggambarkan sesuatu yang seharusnya sedangkan *self-efficacy* mendiskripsikan penilaian akan kemampuan diri.²⁷ Sehingga seseorang

²⁵Bandura, A., "Perceived Self Efficacy in Cognitive Development and Functioning" *American Psychologist*, 28 No.2, 1993, h.309

²⁶Setyo Mulyadi, Heru Basuki, Wahyu Rahardjo, *Psikologi Pendidikan* (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada), h.218

²⁷ Alwisol, *Psikologi Kepribadian* (Malang: UMM Press. 2007), h. 287

dapat memutuskan dan bertanggung jawab akan keputusan yang dibuat karena didasari rasa keyakinan bahwa akan mampu menyelesaikannya.

Rasa mampu diri dapat mempengaruhi proses kognisi, motivasi, afeksi, dan pilihan. Pengaruh rasa mampu diri dapat ditunjukkan dalam berbagai bentuk, seperti rasa mampu diri dapat mempengaruhi seseorang terhadap rumusan tujuan pribadinya. Apabila semakin kuat rasa mampu diri, akan semakin tinggi tujuan dan komitmen untuk mencapai. Seseorang dengan kepercayaan akan kemampuan diri yang tinggi akan merancang skenario keberhasilan yang menyediakan dukungan serta bantuan yang positif dalam menghadapi sesuatu. Sedangkan seseorang dengan keyakinan yang rendah akan menggambarkan skenario kegagalan dan berpikir bahwa segala sesuatu tidak akan berhasil. Terakhir, kepercayaan diri akan kemampuan yang kurang, cukup, atau luar biasa tergantung pada perubahan dalam pola pikir akan rasa mampu diri.²⁸

Teori *self-efficacy* menurut Schunk, bahwa tingkatan dan kekuatan *self-efficacy* yang akan menentukan apakah tindakan tertentu akan dilakukan atau tidak, seberapa usaha yang diperlukan, dan berapa lama usaha yang dilakukan dalam menghadapi tantangan.²⁹

Self-efficacy adalah konteks yang spesifik dan tampaknya sangat penting ketika individu menghadapi kesulitan. Ketika seseorang memiliki

²⁸ *Ibid.*, h. 117.

²⁹ Abd. Mukhid, "Self efficacy: Perspektif Teori Kognitif Sosial Dan Implikasinya Terhadap Pendidikan". *Jurnal Pendidikan Islam*, vol. 4 No. 1. 2016. h.109

keyakinan yang positif maka hal ini berhubungan dengan peningkatan motivasi dan ketekunan dan kemungkinan peningkatan menolak pikiran negatif tentang kemampuan sendiri.³⁰ Individu akan mempertimbangkan dan menyatukan informasi berhubungan dengan kemampuan dan kemudian memutuskan berbagai pilihan usaha yang sesuai. *Self-efficacy* juga berpengaruh signifikan terhadap prestasi belajar pada mata pelajaran matematika dan sains. Ini berarti bahwa *self efficacy* atau keyakinan bahwa siswa mampu berhasil dalam pelajaran matematika, fisika dan biologi sangat menentukan tinggi rendahnya prestasi siswa di bidang tersebut.³¹

b. Dimensi *Self-Efficacy*

Self-efficacy adalah tingkat keyakinan seseorang akan kemampuannya menyelesaikan tugas-tugas yang mencakup dimensi *magnitude*, *strength* dan *generality*.³²

1) Dimensi level atau *magnitude*

Yakni mengacu pada tingkat kesulitan tugas yang diyakini individu dapat mengatasinya. Tingkat *self-efficacy* individu berbeda satu sama lain, tingkatan kesulitan menentukan *self-efficacy*. Suatu

³⁰ Cicilia Tanti Utami dan Fadilla Helmi, "Self-Efficacy Dan Resiliensi: Sebuah Tinjauan Meta-Analisis," *Buletin Psikologi* 25, no. 1 (2017), h.57

³¹ Ramlan M, "Matematika Melalui Model Kooperatif Tipe Team Assisted Individualization (Tai) Pada Siswa Kelas Vii A Smp Negeri 27" Vol. 1, no. 1 (2013), h.114

³² Suffahul Nardy Hidayat dan Bambang Sugiarto, "Keterampilan Metakognitif Dan Self Efficacy Siswa Kelas Xi Sman 1 Kamal Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Pada Materi Hidrolisis Garam," *UNESA Journal of Chemical Education* 6, no. 2 (2017), h.288

aktivitas tanpa halangan yang berarti untuk diatasi , maka aktivitas tersebut mudah dan tingkat *self-efficacy* akan tinggi.

2) Dimensi *Strenght*

Individu dengan *self-efficacy* yang tinggi akan tekun pada usahanya meskipun terdapat tantangan dan juga rintangan yang tinggi. Dimensi ini mencakup pada kematangan individu terhadap keyakinannya, sehingga menentukan ketahanan dan keulitan individu tersebut.

3) Dimensi *Generality*

Yakni mengacu pada variasi situasi dimana penilaian mengenai *self-efficacy* dapat diterapkan. Individu mampu menilai dirinya sendiri apakah memiliki *self-efficacy* pada banyak aktivitas atau hanya aktivitas tertentu., karena semakin banyak yang dapat diterapkan pada berbagai aktivitas maka semakin tinggi *self-efficacy*.

Dapat disimpulkan bahwa dimensi *self-efficay* yaitu taraf kesulitan dari tugas yang dihadapi, variasi aktivitas sehingga penilaian tentang *sef-efficacy* dapat diterapkan, dan kekuatan dari *self-efficacy* ketika menghadapi permasalahan.

c. Faktor-faktor yang mempengaruhi *Self-efficacy*

Berikut faktor yang dapat mempengaruhi *self-efficacy* pada individu menurut Bandura³³

1) Budaya

Budaya mempengaruhi *self-efficacy* melalui nilai (*values*), kepercayaan (*beliefs*), dalam proses pengaturan diri (*self-regulatory process*) yang berfungsi sebagai sumber penilaian *self-efficacy* dan juga sebagai konsekuensi dari keyakinan akan *self-efficacy*.

2) Gender

Perbedaan *gender* juga mempengaruhi *self-efficacy*. Dapat dilihat dari hasil penelitian Bandura (1997), bahwa wanita memiliki *self-efficacy* lebih tinggi dalam mengelola perannya.

3) Sifat dari tugas yang dihadapi

Tingkatan dari kompleksitas dari tugas yang dihadapi individu akan mempengaruhi penilaian individu pada kemampuan diri. Semakin kompleks tugas yang dihadapi maka akan semakin rendah individu tersebut menilai kemampuannya. Sebaliknya, apabila dihadapkan dengan tugas yang mudah maka semakin tinggi nilai kemampuannya.

4) Intensif eksternal

³³A. Bandura, *Self-Efficacy, The Exercise of Control*. New York: W.H. Freeman and Company h.56-71

Salah satu faktor yang dapat meningkatkan *self-efficacy* menurut Bandura adalah *cometent continges incentive*, yaitu insentif yang diberikan orang lain yang mereflesikan keberhasilan seseorang.

5) Status atau peran individu dalam lingkungan

Individu dengan status lebih tinggi akan memperoleh derajat kontrol lebh besar sehingga *self-efficacy* juga tinggi. Sebaliknya, individu dengan status lebih rendah akan memperoleh derajat kontrol lebh kecil sehingga *self-efficacy* yang dimiliki juga rendah.

B. Penelitian Yang Relevan

Pengaruh *Student Created Case Studies* Disertai Diagram *Ishikawa* (SCCS *Ishikawa*) Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Dan Sikap Ilmiah Biologi Siswa Kelas X SMA N Kebakkramat. Penelitian ini menunjukkan bahwa siswa yang di pembelajaran dengan menggunakan metode SCCS memperoleh kemampuan berpikir kreatif yang mengalami peningkatan. Hasil uji hipotesis dengan menggunakan uji-t pengaruh *Student Created Case Studies* disertai diagram *Ishikawa* (SCCS-*Ishikawa*) terhadap kemampuan berpikir kreatif diperoleh nilai sig. sebesar 0,00, sedangkan hasil uji hipotesis pengaruh *Student Created Case Studies* disertai diagram *Ishikawa* (SCCS-*Ishikawa*) terhadap kemampuan sikap ilmiah biologi diperoleh nilai sig. sebesar 0,00. Perbedaan dengan penelitian yang dilakukan terletak pada *self-efficacy*.

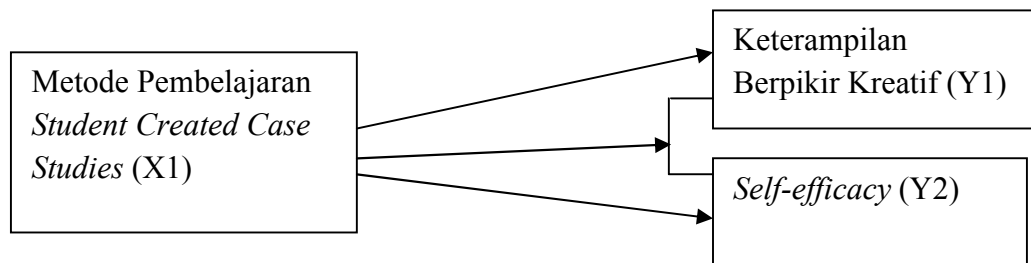
Penerapan *Flip Chart* Dalam Pembelajaran Aktif *Student Created Case Studies* Untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Siswa Pada Pembelajaran Biologi Kelas Xi Ipa 4 Sma Negeri 4 Surakarta Tahun Ajaran 2009/2010. Hasil dari penelitian ini yaitu Penerapan pembelajaran aktif *Student-Created Case Studies* disertai *Flip Chart* dapat meningkatkan kemandirian belajar siswa kelas XI IPA 4 SMA Negeri 4 Surakarta tahun ajaran 2009/2010. Penelitian ini relevan dengan penelitian yang peneliti lakukan dalam hal penggunaan metode pembelajaran yang digunakan

Pengaruh Metode *Student Created Case Studies* Disertai Media Gambar Terhadap Keterampilan Proses Sains Siswa Kelas X Sma Negeri 1 Mojolaban Sukoharjo. Penelitian ini menunjukkan bahwa siswa yang di pembelajaran dengan menggunakan metode SCCS memperoleh Keterampilan Proses Sains yang mengalami peningkatan. Penelitian ini relevan dengan penelitian yang peneliti lakukan dalam hal penggunaan metode pembelajaran yang digunakan.

C. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir adalah suatu model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting³⁴. Kerangka berpikir menjelaskan hubungan antara variabel dalam penelitian. Berikut adalah bagan untuk mengetahui lebih jelas hubungan antar variabel dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:

³⁴Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2016), h.9



Bagan di atas menjelaskan hubungan pembelajaran menggunakan variabel X yaitu metode pembelajaran *Student Created Case Studies* dengan Y1 yaitu keterampilan berpikir kreatif dan Y2 yaitu *self-efficacy* yang sebelumnya rendah. Dengan menerapkan metode pembelajaran *Student Created Case Studies* (SCCS) diharapkan dapat meningkatkan keterampilan berpikir kreatif dan *self-efficacy* peserta didik. Metode pembelajaran SCCS dapat membuat peserta didik lebih aktif adalah metode pembelajaran metode pembelajaran SCCS, dimana peserta didik akan diminta membuat kasus atau persoalan sehingga peserta didik perlu mencari informasi, berdiskusi untuk memecahkan kasus atau persoalan dan menungkapkan gagasan mengenai kasus yang dibuat, disini peserta didik dilatih untuk kreatif. Selain itu juga peserta didik memperoleh keyakinan atas kemampuan mereka sendiri.

D. Hipotesis

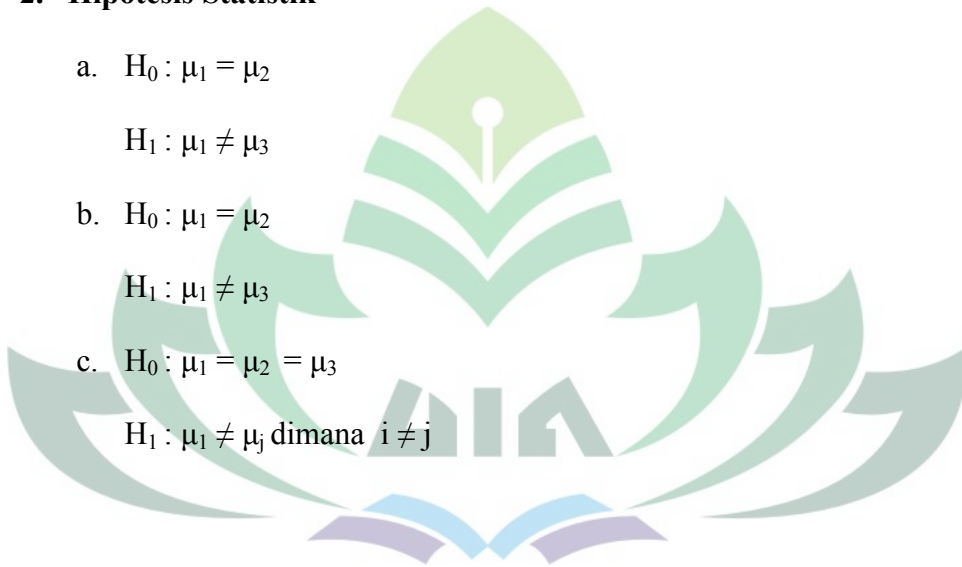
1. Hipotesis penelitian

- a. Terdapat pengaruh metode pembelajaran *student created case studies* terhadap keterampilan berpikir kreatif peserta didik kelas X di SMA Negeri 15 Bandar Lampung

- b. Terdapat pengaruh metode pembelajaran *student created case studies* terhadap *self-efficacy* peserta didik kelas X di SMA Negeri 15 Bandar Lampung
- c. Terdapat pengaruh metode pembelajaran *student created case studies* terhadap keterampilan berpikir kreatif dan *self-efficacy* peserta didik kelas X di SMA Negeri 15 Bandar Lampung

2. Hipotesis Statistik

- a. $H_0 : \mu_1 = \mu_2$
 $H_1 : \mu_1 \neq \mu_3$
- b. $H_0 : \mu_1 = \mu_2$
 $H_1 : \mu_1 \neq \mu_3$
- c. $H_0 : \mu_1 = \mu_2 = \mu_3$
 $H_1 : \mu_i \neq \mu_j \text{ dimana } i \neq j$



BAB II

LANDASAN TEORI

A. Tinjauan Pustaka

1. Hakikat Pembelajaran IPA

Gejala-gejala alam, baik secara fisika kimia maupun biologi dipelajari dalam Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). IPA mempelajari gejala alam yang terjadi sehingga pembelajaran IPA bersumber dari alam. IPA didefinisikan sebagai suatu kumpulan teori yang sistematis, pengaplikasiannya secara umum terbatas pada gejala-gejala alam, lahir dan berkembang melalui metode ilmiah seperti observasi dan eksperimen serta menuntut sikap ilmiah diantaranya rasa ingin tahu, terbuka, jujur, dan sebagainya.¹

Pada hakikatnya, IPA memiliki empat unsur utama, yaitu:

1. Sikap berupa keingintahuan mengenai benda, fenomena alam, makhluk hidup, serta hubungan sebab akibat yang dapat menimbulkan masalah baru yang dapat dipecahkan melalui prosedur yang benar.
2. Prosedur pemecahan masalah melalui metode ilmiah
3. Produk berupa fakta, prinsip, teori, dan hukum.

¹Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu Konsep, Strategi, dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)* (Jakarta: Bumi Aksara, 2012), h.136

4. Aplikasi berupa penerapan metode ilmiah dan konsep IPA dalam kehidupan sehari-hari.²

Pembelajaran Biologi mempelajari proses kehidupan nyata di lingkungan. Berupaya mengenali diri sendiri dan makhluk hidup lainya beserta interaksi yang terjadi dengan lingkungan. Biologi merupakan salah satu cabang dari IPA yang mempelajari makhluk hidup dan lingkunganya beserta interaksinya. Biologi memiliki karakteristik seperti ilmu sains lainya karena ilmu biologi ditemukan dan dikembangkan dengan cara yang sama yaitu logis dan ilmiah. Sistematika dalam biologi atau taksonomi dikembangkan keterampilan berpikir logis melalui klasifikasi.³ Melalui Biologi keterampilan, sikap, nilai, dan tanggung jawab kepada lingkungan dapat meningkat.

Biologi sebagian besar berasal dari keingintahuan manusia tentang dirinya, lingkungannya, dan tentang kelangsungan hidup jenisnya. Pada hakikatnya biologi mengandung 4 unsur yaitu: proses (*scientific processes*), produk (*scientific knowledge*), sikap (*scientific attitudes*), dan teknologi. Salah satu kunci keberhasilan agar siswa mampu beradaptasi dengan perubahan

² Asih Widi Wisudawati, Eka Sulistyowati, *Metodologi Pembelajaran IPA* (Jakarta: Bumi Aksara, 2014), h.24

³Nuryani R., *Strategi Belajar Mengajar Biologi*, (Jakarta: Universitas Pendidikan Indonesia, 2003), h. 14

yang terjadi di lingkungannya, adalah melalui pengembangan bidang sains khususnya biologi.⁴

2. Metode Pembelajaran *Student Created Case Studies*

a. Pengertian Metode Pembelajaran

Metode merupakan suatu cara yang diterapkan dalam mengerjakan atau menyelesaikan sesuatu. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, metode dapat diartikan cara yang digunakan untuk melakukan suatu pekerjaan agar tercapai sesuai yang dikehendaki.⁵ Seperti yang diungkapkan Ahmad Tafsir dalam bukunya Metodologi Pengajaran Islam bahwa metode merupakan cara yang paling cepat dan tepat dalam mengerjakan sesuatu. Cepat dan tepat berarti cara yang paling efektif dan efisien.⁶ Dapat disimpulkan bahwa cara yang dipilih yaitu cara yang dengan kriteria tertentu dapat memudahkan dalam mengerjakan sesuatu.

Metode secara harfiah berarti “cara”. Metode dapat diartikan sebagai suatu cara atau prosedur yang dipakai untuk mencapai tujuan tertentu. Kata “pembelajaran” berarti segala upaya yang dilakukan oleh pendidik agar terjadi proses belajar pada diri peserta didik. Jadi, metode pembelajaran adalah cara-cara menyampaikan materi pelajaran yang

⁴ Suciati Sudarisman, “Memahami Hakikat Dan Karakteristik Pembelajaran Biologi Dalam Upaya Menjawab Tantangan Abad 21 Serta Optimalisasi Implementasi Kurikulum 2013”. *Jurnal Flora*, Volume 2 No. 1, April 2015 (29-35)

⁵ KBBI edisi keempat, h. 910

⁶ Ahmad Tafsir, *Metodologi Pengajaran Agama Islam* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2007) h.50

dilakukan oleh pendidik agar terjadi proses belajar pada diri peserta didik dalam upaya untuk mencapai tujuan.⁷ Untuk menerapkan metode perlu mempertimbangkan faktor-faktornya seperti dari karakteristik peserta didik.

b. Faktor Yang Mempengaruhi Metode Pembelajaran

Agar metode pembelajaran yang digunakan tepat dan sesuai, pemilihan dan penentuan metode pembelajaran harus memperhatikan faktor-faktor sebagai berikut:

1) Peserta didik

Perbedaan individual peserta didik pada aspek biologis, intelektual, dan psikologis mempengaruhi pemilihan dan penentuan metode pembelajaran mana yang sebaiknya guru ambil untuk menciptakan lingkungan belajar yang kreatif demi tercapainya tujuan pembelajaran.

2) Tujuan

Terdapat berbagai jenis tujuan dalam pendidikan dan pengajaran yaitu tujuan instruksional, tujuan kurikuler, tujuan institusional dan tujuan pendidikan nasional. Metode yang dipilih pendidik harus sejalan dengan taraf kemampuan anak didik dan sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan.

⁷ Sobry Sutikno, *Belajar dan Pembelajaran* (Bandung: Prospect. 2009), h.34

3) Situasi

Situasi kegiatan belajar mengajar yang guru ciptakan tidak selamanya sama dari hari ke hari. Guru harus memilih metode pembelajaran yang sesuai dengan situasi yang diciptakan itu.

4) Fasilitas

Fasilitas merupakan hal yang mempengaruhi pemilihan dan penentuan metode pembelajaran. Fasilitas adalah kelengkapan yang menunjang belajar anak didik di sekolah.

5) Pendidik

Setiap pendidik mempunyai kepribadian yang berbeda. Latar pendidikan guru diakui mempengaruhi kompetensi. Kurangnya penguasaan terhadap berbagai jenis metode menjadi kendala dalam memilih dan menentukan metode⁸.

Pemilihan metode dengan mempertimbangkan alasan-alasan tersebut akan menghasilkan metode yang tepat dan memudahkan peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran.

c. Metode *Student Created Case Studies*

Student Created Case Studies (SCCS) itu sendiri merupakan metode pembelajaran dengan studi kasus yang dibuat oleh peserta didik sendiri.

⁸Syaiful Bahri Djamarah, *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta: Rineka Cipta. 2002), h.89

Dalam Silberman, studi kasus yang telah dibuat peserta didik dengan sebuah topik yang dianalisis dan didiskusikan peserta didik yang lain.⁹ Metode pembelajaran SCCS merupakan salah satu metode pembelajaran aktif dengan diskusi kasus atau permasalahan pelajaran yang akan dipelajari dan bertujuan agar siswa dapat menganalisa dan memecahkan masalah bersama siswa lain dari permasalahan yang telah diberikan oleh guru.

Kegiatan pembelajaran melalui studi kasus menjadi suatu teknik pendidik untuk membantu peserta didik agar memahami dan menguasai materi pembelajaran. Metode studi kasus merupakan metode yang memberikan kesempatan agar seseorang mampu mengajukan pertanyaan yang baik dan menginterpretasikan jawabanya.¹⁰ Beberapa ciri yang terdapat dalam kegiatan belajar studi kasus ini adalah: peserta didik bekerja secara individual atau bekerja dalam kelompok kecil, pembelajaran ditekankan pada materi pelajaran yang mengandung persoalan untuk dipecahkan, peserta didik menggunakan banyak pendekatan dalam belajar, dan hasil dari pemecahan masalah adalah hasil tukar pendapat di antara semua peserta didik.¹¹

Berikut langkah-langkah dalam pelaksanaan pembelajaran menggunakan metode *Student Created Case Studies* menurut Silberman:

⁹Melvin L. Silberman, *Active Learning 101* (Strategi Pembelajaran Aktif) (Bandung: Nusantara, 2012), h.187

¹⁰ Robert.K. Yin., *Studi Kasus Desain dan Metode* (Jakarta:PT.Raja Grafindo, 1996.), h.70

¹¹ Wina Sanjaya, *Pembelajaran Dalam Implementasi Kurikulum Berbasis Kompetensi*. (Jakarta: Prenada Media Group, 2005) h.107

1. Membagi kelas menjadi berpasang-pasangan atau trio, peserta didik diminta untuk membuat studi kasus yang dapat dianalisis oleh kelompok lain
2. Menyampaikan manfaat dari sebuah studi kasus, yaitu mempelajari sebuah topik dengan mengkaji keadaan yang menggambarkan topik itu.
3. Kelompok tersebut membuat situasi kasus singkat yang mengandung contoh atau isu untuk didiskusikan atau sebuah persoalan untuk dipecahkan dengan materi yang relevan yang akan diajarkan.
4. Selanjutnya memerintah kelompok untuk menyajikan di depan peserta didik lain.¹²

Metode studi kasus diterapkan dengan pendekatan saintifik dengan lima tahapan yaitu : amati, tanya, nalar, dan komunikasi.

Tabel 2.1
Pembelajar Menggunakan Metode Studi Kasus¹³

Amati	Sekelompok peserta didik mengamati masalah yang ditimbulkan melalui televisi, koran, dll.
Tanya	Sekelompok peserta didik melakukan proses bertanya
Eksplorasi	Sekelompok peserta didik menggali informasi dengan cara membaca sumber terkait seperti melalui internet atau buku
Nalar	Sekelompok peserta didik melakukan proses penalaran melalui diskusi apa dan bagaimana memecahkan suatu masalah
Komunikasi	Peserta didik menginformasikan hasil kasus

¹² Melvin L. Silberman, *Op.Cit.*

¹³ Alamsyah Said, 95 Strategi Mengajar *Multiple Intelligences* (Jakarta: Prenadamedia Group, 2016), h.163

Pembelajaran menggunakan metode SCCS akan memberikan pengalaman pada peserta didik mengenai menyelesaikan masalah menggunakan pendapat dan gagasan mereka yang tentunya didukung dari informasi yang mereka peroleh dari sumber yang mereka cari. Kelebihan metode ini antara lain: peserta didik mendapatkan pengalaman praktis, kegiatan belajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan, bahan pelajaran dapat lebih dipahami peserta didik, peserta didik mendapat informasi dari berbagai sumber belajar, dan peserta didik lebih banyak berinteraksi baik dengan siswa lain maupun guru.¹⁴

Pendapat yang selaras juga dikemukakan Lee, yaitu bahwa pembelajaran berbasis kasus telah terbukti efektif dalam mengembangkan pemikiran atau penalaran peserta didik dalam berbagai konteks. Peserta didik dibimbing untuk membuat hipotesis berdasarkan rumusan masalah yang telah dibuat oleh peserta didik itu sendiri. Aktivitas yang dilakukan oleh anggota dalam kelompok diskusi meningkatkan kreativitas ilmiah peserta didik.¹⁵ Menemukan masalah dan merumuskan hipotesis merupakan hal yang penting dalam meningkatkan kreativitas ilmiah.¹⁶ Peserta didik perlu mengetahui bagaimana mengidentifikasi informasi yang penting yang perlu mereka

¹⁴Nana Sudjana, *Cara Belajar Siswa Aktif Dalam Proses Belajar Mengajar* (Bandung: Sinar Baru, 1996), h.93

¹⁵Anggun Nopitasari, Pengaruh Metode *Student Created Case Studies* Disertai Media Gambar Terhadap Keterampilan Proses Sains Siswa Kelas X Sma Negeri 1 Mojolaban Sukoharjo”, *Jurnal Pendidikan Biologi*, Vol. 4, No.3, (2012), h. 106

¹⁶ *Ibid.* h.107

dipelajari, mencari dan memperoleh informasi, serta bagaimana menggunakan informasi tersebut untuk menyelesaikan masalah.¹⁷ Metode pembelajaran SCCS dapat meningkatkan aktivitas dan kemandirian dalam diri siswa baik yang dilakukan secara individu maupun kelompok.

3. Keterampilan Berpikir Kreatif

a. Pengertian Keterampilan Berpikir Kreatif

Berpikir merupakan aktivitas otak yang berakibat pada suatu keputusan yang dipilih baik berupa tindakan atau ucapan. Saefudin mengungkapkan bahwa berpikir kreatif adalah kemampuan menemukan banyak kemungkinan jawaban terhadap suatu masalah, di mana penekanannya terletak pada kuantitas, ketepatangunaan, dan keberagaman jawaban.¹⁸

Berpikir kreatif dapat diartikan sebagai proses berpikir untuk menghasilkan suatu hal baru dan berbeda. Orang yang kreatif akan bersikap positif terhadap pemecahan masalah, menganggap masalah merupakan suatu tantangan untuk memperoleh hal baru dan petualangan intelektual dan emosional.¹⁹ Keterampilan berpikir kreatif merupakan

¹⁷ Nanang Supriadi, "Pembelajaran Geometri Berbasis *Geogebra* Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematis" *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol. 6, No. 2 (2015), h. 105

¹⁸ Saefudin, Abdul Aziz. "Pengembangan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa dalam Pembelajaran Matematika dengan Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik Indonesia (PMRI)". *Jurnal Al-Bidāyah*, 4, No.1. (2012), h.41

¹⁹ Darmiyati Zuchdi, *Humanisasi Pendidikan (Menemukan Kembali Pendidikan yang Manusiawi)* (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2010) Cet.3, h.126

keterampilan individu dalam menggunakan proses berpikirnya untuk menghasilkan suatu ide yang baru.

Keterampilan berpikir kreatif dapat didefinisikan sebagai kecakapan siswa dalam berpikir divergen untuk menghasilkan sesuatu yang baru bagi siswa yang sebelumnya belum ada atau yang sebelumnya sudah ada namun dikombinasikan dengan dua atau lebih ide yang sudah ada dengan menunjukkan komponen berpikir kreatif.²⁰ Sebagaimana diungkapkan oleh Munandar bahwa berpikir kreatif atau berpikir divergen adalah kemampuan menemukan banyak kemungkinan jawaban terhadap suatu masalah, dimana penekanannya pada kuantitas, ketepatangunaan, dan keberagaman jawaban. Pengertian ini menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif seseorang dikatakan tinggi, jika ia mampu menunjukkan banyak kemungkinan jawaban pada suatu masalah. Dengan kata lain jawaban yang ditunjukkan bervariasi, benar, dan sesuai dengan masalah yang diberikan.

b. Prinsip-Prinsip Umum Berpikir Kreatif

Dalam Tawil 2013, Parkins mengungkapkan terdapat lima prinsip umum berpikir kreatif sebagai berikut²¹:

²⁰ Camelina Fitria, "Profil Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Dalam Memecahkan Masalah Matematika Ditinjau Dari Tipe Kepribadian (Sanguinis, Koleris, Melankolis, Dan Phlegmatis)," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika* 3, no. No.3 (2014), h.24

²¹M. Tawil, Liliarsari, *Berpikir Kompleks dan Impelementasinya dalam Pembelajaran IPA*, (Makasar: Universitas Negeri Makasar, 2013) Cet.1 h.63

- 1) Estetika berpikir kreatif melibatkan standar praktis. Orang kreatif akan berusaha ingin tahu tentang sesuatu yang mendasar secara luas dan kuat
- 2) Berpikir kreatif bergantung pada tujuan yang akan dicapai. Orang kreatif akan mengeksplorasi tujuan dan menggunakan pendekatan dalam mengenali sifat masalah dan menemukan suatu solusi yang standar.
- 3) Berpikir kreatif cenderung tidak terpusat pada satu kompetensi. Orang kreatif akan mempertahankan standar yang tinggi, kebingungan dan resiko kegagalan lebih tinggi sebagai bagian dari proses dan belajar kegagalan sebagai suatu yang menarik dan menantang.
- 4) Berpikir kreatif lebih banyak bersifat subjektif. orang kreatif akan mempertimbangkan berbagai sudut pandang yang berbeda.
- 5) Berpikir kreatif tergantung pada motivasi intrinstik daripada ekstrinstik. Orang kreatif dapat memilih apa yang harus dilakukan bagaimana melakukan.

c. Ciri-Ciri Berpikir Kreatif

Seseorang yang kreatif biasanya memiliki ciri yaitu selalu ingin tahu, mandiri, percaya diri, berani mengambil resiko namun tetap dengan perhitungan, spontanitas, dan petualang. Selain itu juga memiliki rasa humor yang tinggi, dapat melihat masalah dari berbagai sudut pandang,

memiliki kemampuan bermain dengan ide, konsep, atau mengkhayalkan kemungkinan, dan memiliki kemampuan analitis yang kuat, membaca tata letak, pandai bersosialisasi. Karakteristik negatif yang dimiliki yaitu mendominasi saat diskusi, suka ribut, memanipulasi sesuatu dengan humor, melanggar aturan, keras kepala, menarik diri, egosentris, kurang sopan dan tidak sabar ke tingkat selanjutnya²².

Berdasarkan analisis faktor, Guilford menemukan bahwa ada lima sifat yang menjadi ciri kemampuan berfikir kreatif, yaitu kelancaran (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), keaslian (*originality*), merinci (*elaboration*).

- a. Kelancaran adalah kemampuan untuk menghasilkan banyak gagasan.
- b. Keluwesan adalah kemampuan untuk mengemukakan bermacam macam pemecahan atau pendekatan terhadap masalah.
- c. Keaslian adalah kemampuan untuk mencetuskan gagasan dengan caracara yang asli, tidak klise.
- d. Merinci adalah kemampuan untuk menguraikan sesuatu secara terinci.²³

²² Hamzah, Masri Kuadrat, *Mengelola Kecerdasan Dalam Pembelajaran* (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2010) Cet.2 h.9-10

²³ Dedi Supriadi, *Kreativitas, Kebudayaan Dan Perkembangan IPTEK* (Bandung: Alfabeta, 2001), h.88

d. Indikator Berpikir Kreatif

Torrance Test Of Creative Thinking (TTCT) merupakan tes yang dapat digunakan untuk mengukur keterampilan berpikir kreatif dengan empat indikator yakni kelancaran, keluwesan, keaslian dan merinici.

Tabel 3.3
Indikator Keterampilan Berpikir Kreatif²⁴

Indikator Keterampilan Berpikir Kreatif	Sub Indikator Keterampilan Berpikir Kreatif
Kelancaran (<i>Fluency</i>)	a. Mengajukan banyak pertanyaan
	b. Menjawab dengan sejumlah jawaban jika ada pertanyaan
	c. Mempunyai banyak gagasan mengenai suatu masalah
	d. Lancar mengungkapkan gagasan-gagasannya.
	e. Bekerja lebih cepat dan melakukan lebih banyak daripada anak-anak lainnya.
Keluwesan (<i>Flexibility</i>)	a. Memberikan aneka ragam penggunaan yang tidak lazim terhadap suatu objek.
	b. Memberikan macam-macam penafsiran (interpretasi) terhadap suatu gambar, cerita atau masalah.
	c. Menerapkan suatu konsep atau asas dengan cara yang berbeda-beda.
	d. Memberikan pertimbangan terhadap situasi yang berbeda dari yang diberikan orang lain.
	e. Jika diberikan suatu masalah biasanya memikirkan macam-macam cara yang berbeda untuk menyelesaikannya.

²⁴ Utami Munandar, *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah* (Jakarta: Gramedia Widiasmara Indonesia, 1992) h.88-91.

	f. Menggolongkan hal-hal menurut pembagian (kategori yang berbeda-beda)
Keaslian (<i>Originality</i>)	a. Memikirkan masalah-masalah atau hal-hal yang tidak terpikirkan oleh orang lain.
	b. Mempertanyakan cara-cara yang lama dan berusaha memikirkan cara-cara baru.
	c. Memilih a simetri dalam membuat gambar atau desain.
	d. Memilih cara berfikir yang lain dari yang ain.
	e. Mencari pendekatan yang baru dari stereotip.
	f. Setelah membaca atau mendengar gagasan-gagasan, bekerja untuk menemukan penyelesaian yang baru.
Merinci (<i>Elaboration</i>)	a. Mencari arti yang lebih mendalam terhadap jawaban atau pemecahan masalah dengan melakukan langkah-langkah yang terperinci.
	b. Mengembangkan atau memperkaya gagasan orang lain.
	c. Mencoba atau menguji detil-detil untuk melihat arah yang akan ditempuh.
	d. Mempunyai rasa keindahan yang kuat sehingga tidak puas dengan penampilan yang kosong atau sederhana.
	e. Menambahkan garis-garis, warna-warna dan detil-detil (bagian-bagian) terhadap gambarannya sendiri atau gambar orang lain.

4. *Self-Efficacy*

a. *Pengertian Self-efficacy*

Self-efficacy merupakan keyakinan individu terhadap kemampuannya bahwa setiap individu memiliki kemampuan untuk menyelesaikan tugas tertentu dengan potensi yang dimilikinya. Bandura menyatakan bahwa *self-efficacy* merupakan komponen dari pengetahuan tentang diri atau *self knowledge* yang paling berpengaruh dalam keseharian. Seluruh proses psikologis dipengaruhi *self-efficacy*.²⁵ *Self-efficacy* mengacu pada persepsi tentang kemampuan seseorang dalam mengatur dan melakukan tugas.²⁶ Tindakan seseorang dengan keyakinan akan diri yang tinggi akan menjalani kehidupan dengan positif dan optimisme.

Self-efficacy adalah persepsi diri sendiri tentang seberapa baik diri dapat berfungsi dalam situasi tertentu. *Self-efficacy* adalah penilaian apakah yang dilakukan baik atau buruk, benar atau salah bisa ataupun tidak. *Self-efficacy* berbeda dengan aspirasi atau cita-cita, cita-cita menggambarkan sesuatu yang seharusnya sedangkan *self-efficacy* mendiskripsikan penilaian akan kemampuan diri.²⁷ Sehingga seseorang

²⁵Bandura, A., "Perceived Self Efficacy in Cognitive Development and Functioning" *American Psychologist*, 28 No.2, 1993, h.309

²⁶Setyo Mulyadi, Heru Basuki, Wahyu Rahardjo, *Psikologi Pendidikan* (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada), h.218

²⁷ Alwisol, *Psikologi Kepribadian* (Malang: UMM Press. 2007), h. 287

dapat memutuskan dan bertanggung jawab akan keputusan yang dibuat karena didasari rasa keyakinan bahwa akan mampu menyelesaikannya.

Rasa mampu diri dapat mempengaruhi proses kognisi, motivasi, afeksi, dan pilihan. Pengaruh rasa mampu diri dapat ditunjukkan dalam berbagai bentuk, seperti rasa mampu diri dapat mempengaruhi seseorang terhadap rumusan tujuan pribadinya. Apabila semakin kuat rasa mampu diri, akan semakin tinggi tujuan dan komitmen untuk mencapai. Seseorang dengan kepercayaan akan kemampuan diri yang tinggi akan merancang skenario keberhasilan yang menyediakan dukungan serta bantuan yang positif dalam menghadapi sesuatu. Sedangkan seseorang dengan keyakinan yang rendah akan menggambarkan skenario kegagalan dan berpikir bahwa segala sesuatu tidak akan berhasil. Terakhir, kepercayaan diri akan kemampuan yang kurang, cukup, atau luar biasa tergantung pada perubahan dalam pola pikir akan rasa mampu diri.²⁸

Teori *self-efficacy* menurut Schunk, bahwa tingkatan dan kekuatan *self-efficacy* yang akan menentukan apakah tindakan tertentu akan dilakukan atau tidak, seberapa usaha yang diperlukan, dan berapa lama usaha yang dilakukan dalam menghadapi tantangan.²⁹

Self-efficacy adalah konteks yang spesifik dan tampaknya sangat penting ketika individu menghadapi kesulitan. Ketika seseorang memiliki

²⁸ *Ibid.*, h. 117.

²⁹ Abd. Mukhid, "Self efficacy: Perspektif Teori Kognitif Sosial Dan Implikasinya Terhadap Pendidikan". *Jurnal Pendidikan Islam*, vol. 4 No. 1. 2016. h.109

keyakinan yang positif maka hal ini berhubungan dengan peningkatan motivasi dan ketekunan dan kemungkinan peningkatan menolak pikiran negatif tentang kemampuan sendiri.³⁰ Individu akan mempertimbangkan dan menyatukan informasi berhubungan dengan kemampuan dan kemudian memutuskan berbagai pilihan usaha yang sesuai. *Self-efficacy* juga berpengaruh signifikan terhadap prestasi belajar pada mata pelajaran matematika dan sains. Ini berarti bahwa *self efficacy* atau keyakinan bahwa siswa mampu berhasil dalam pelajaran matematika, fisika dan biologi sangat menentukan tinggi rendahnya prestasi siswa di bidang tersebut.³¹

b. Dimensi *Self-Efficacy*

Self-efficacy adalah tingkat keyakinan seseorang akan kemampuannya menyelesaikan tugas-tugas yang mencakup dimensi *magnitude*, *strength* dan *generality*.³²

1) Dimensi level atau *magnitude*

Yakni mengacu pada tingkat kesulitan tugas yang diyakini individu dapat mengatasinya. Tingkat *self-efficacy* individu berbeda satu sama lain, tingkatan kesulitan menentukan *self-efficacy*. Suatu

³⁰ Cicilia Tanti Utami dan Fadilla Helmi, "Self-Efficacy Dan Resiliensi: Sebuah Tinjauan Meta-Analisis," *Buletin Psikologi* 25, no. 1 (2017), h.57

³¹ Ramlan M, "Matematika Melalui Model Kooperatif Tipe Team Assisted Individualization (Tai) Pada Siswa Kelas Vii A Smp Negeri 27" Vol. 1, no. 1 (2013), h.114

³² Suffahul Nardy Hidayat dan Bambang Sugiarto, "Keterampilan Metakognitif Dan Self Efficacy Siswa Kelas Xi Sman 1 Kamal Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Pada Materi Hidrolisis Garam," *UNESA Journal of Chemical Education* 6, no. 2 (2017), h.288

aktivitas tanpa halangan yang berarti untuk diatasi , maka aktivitas tersebut mudah dan tingkat *self-efficacy* akan tinggi.

2) Dimensi *Strenght*

Individu dengan *self-efficacy* yang tinggi akan tekun pada usahanya meskipun terdapat tantangan dan juga rintangan yang tinggi. Dimensi ini mencakup pada kematangan individu terhadap keyakinannya, sehingga menentukan ketahanan dan keulitan individu tersebut.

3) Dimensi *Generality*

Yakni mengacu pada variasi situasi dimana penilaian mengenai *self-efficacy* dapat diterapkan. Individu mampu menilai dirinya sendiri apakah memiliki *self-efficacy* pada banyak aktivitas atau hanya aktivitas tertentu., karena semakin banyak yang dapat diterapkan pada berbagai aktivitas maka semakin tinggi *self-efficacy*.

Dapat disimpulkan bahwa dimensi *self-efficay* yaitu taraf kesulitan dari tugas yang dihadapi, variasi aktivitas sehingga penilaian tentang *sef-efficacy* dapat diterapkan, dan kekuatan dari *self-efficacy* ketika menghadapi permasalahan.

c. Faktor-faktor yang mempengaruhi *Self-efficacy*

Berikut faktor yang dapat mempengaruhi *self-efficacy* pada individu menurut Bandura³³

1) Budaya

Budaya mempengaruhi *self-efficacy* melalui nilai (*values*), kepercayaan (*beliefs*), dalam proses pengaturan diri (*self-regulatory process*) yang berfungsi sebagai sumber penilaian *self-efficacy* dan juga sebagai konsekuensi dari keyakinan akan *self-efficacy*.

2) Gender

Perbedaan *gender* juga mempengaruhi *self-efficacy*. Dapat dilihat dari hasil penelitian Bandura (1997), bahwa wanita memiliki *self-efficacy* lebih tinggi dalam mengelola perannya.

3) Sifat dari tugas yang dihadapi

Tingkatan dari kompleksitas dari tugas yang dihadapi individu akan mempengaruhi penilaian individu pada kemampuan diri. Semakin kompleks tugas yang dihadapi maka akan semakin rendah individu tersebut menilai kemampuannya. Sebaliknya, apabila dihadapkan dengan tugas yang mudah maka semakin tinggi nilai kemampuannya.

4) Intensif eksternal

³³A. Bandura, *Self-Efficacy, The Exercise of Control*. New York: W.H. Freeman and Company h.56-71

Salah satu faktor yang dapat meningkatkan *self-efficacy* menurut Bandura adalah *cometent continges incentive*, yaitu insentif yang diberikan orang lain yang mereflesikan keberhasilan seseorang.

5) Status atau peran individu dalam lingkungan

Individu dengan status lebih tinggi akan memperoleh derajat kontrol lebih besar sehingga *self-efficacy* juga tinggi. Sebaliknya, individu dengan status lebih rendah akan memperoleh derajat kontrol lebih kecil sehingga *self-efficacy* yang dimiliki juga rendah.

B. Penelitian Yang Relevan

Pengaruh *Student Created Case Studies* Disertai Diagram *Ishikawa* (SCCS *Ishikawa*) Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Dan Sikap Ilmiah Biologi Siswa Kelas X SMA N Kebakkramat. Penelitian ini menunjukkan bahwa siswa yang di pembelajaran dengan menggunakan metode SCCS memperoleh kemampuan berpikir kreatif yang mengalami peningkatan. Hasil uji hipotesis dengan menggunakan uji-t pengaruh *Student Created Case Studies* disertai diagram *Ishikawa* (SCCS-*Ishikawa*) terhadap kemampuan berpikir kreatif diperoleh nilai sig. sebesar 0,00, sedangkan hasil uji hipotesis pengaruh *Student Created Case Studies* disertai diagram *Ishikawa* (SCCS-*Ishikawa*) terhadap kemampuan sikap ilmiah biologi diperoleh nilai sig. sebesar 0,00. Perbedaan dengan penelitian yang dilakukan terletak pada *self-efficacy*.

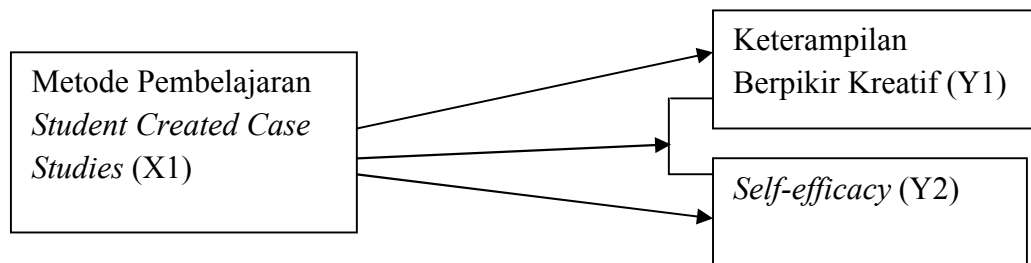
Penerapan *Flip Chart* Dalam Pembelajaran Aktif *Student Created Case Studies* Untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Siswa Pada Pembelajaran Biologi Kelas Xi Ipa 4 Sma Negeri 4 Surakarta Tahun Ajaran 2009/2010. Hasil dari penelitian ini yaitu Penerapan pembelajaran aktif *Student-Created Case Studies* disertai *Flip Chart* dapat meningkatkan kemandirian belajar siswa kelas XI IPA 4 SMA Negeri 4 Surakarta tahun ajaran 2009/2010. Penelitian ini relevan dengan penelitian yang peneliti lakukan dalam hal penggunaan metode pembelajaran yang digunakan

Pengaruh Metode *Student Created Case Studies* Disertai Media Gambar Terhadap Keterampilan Proses Sains Siswa Kelas X Sma Negeri 1 Mojolaban Sukoharjo. Penelitian ini menunjukan bahwa siswa yang di pembelajaran dengan menggunakan metode SCCS memperoleh Keterampilan Proses Sains yang mengalami peningkatan. Penelitian ini relevan dengan penelitian yang peneliti lakukan dalam hal penggunaan metode pembelajaran yang digunakan.

C. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir adalah suatu model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting³⁴. Kerangka berpikir menjelaskan hubungan antara variabel dalam penelitian. Berikut adalah bagan untuk mengetahui lebih jelas hubungan antar variabel dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:

³⁴Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2016), h.9



Bagan di atas menjelaskan hubungan pembelajaran menggunakan variabel X yaitu metode pembelajaran *Student Created Case Studies* dengan Y1 yaitu keterampilan berpikir kreatif dan Y2 yaitu *self-efficacy* yang sebelumnya rendah. Dengan menerapkan metode pembelajaran *Student Created Case Studies* (SCCS) diharapkan dapat meningkatkan keterampilan berpikir kreatif dan *self-efficacy* peserta didik. Metode pembelajaran SCCS dapat membuat peserta didik lebih aktif adalah metode pembelajaran metode pembelajaran SCCS, dimana peserta didik akan diminta membuat kasus atau persoalan sehingga peserta didik perlu mencari informasi, berdiskusi untuk memecahkan kasus atau persoalan dan menungkapkan gagasan mengenai kasus yang dibuat, disini peserta didik dilatih untuk kreatif. Selain itu juga peserta didik memperoleh keyakinan atas kemampuan mereka sendiri.

D. Hipotesis

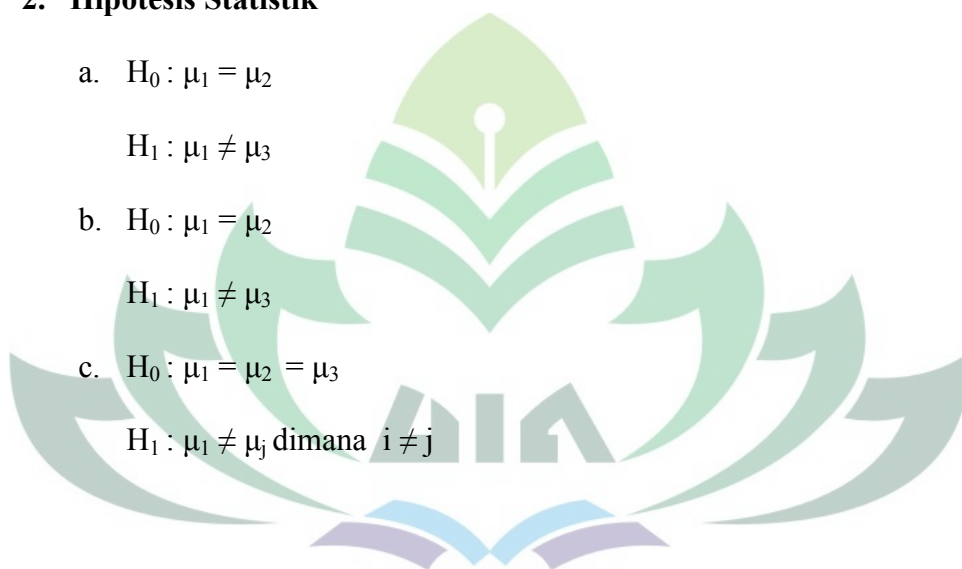
1. Hipotesis penelitian

- a. Terdapat pengaruh metode pembelajaran *student created case studies* terhadap keterampilan berpikir kreatif peserta didik kelas X di SMA Negeri 15 Bandar Lampung

- b. Terdapat pengaruh metode pembelajaran *student created case studies* terhadap *self-efficacy* peserta didik kelas X di SMA Negeri 15 Bandar Lampung
- c. Terdapat pengaruh metode pembelajaran *student created case studies* terhadap keterampilan berpikir kreatif dan *self-efficacy* peserta didik kelas X di SMA Negeri 15 Bandar Lampung

2. Hipotesis Statistik

- a. $H_0 : \mu_1 = \mu_2$
 $H_1 : \mu_1 \neq \mu_3$
- b. $H_0 : \mu_1 = \mu_2$
 $H_1 : \mu_1 \neq \mu_3$
- c. $H_0 : \mu_1 = \mu_2 = \mu_3$
 $H_1 : \mu_i \neq \mu_j \text{ dimana } i \neq j$



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada semester ganjil tahun pelajaran 2018/2019 di SMA Negeri 15 Bandar Lampung.

B. Metode Penelitian

Metode digunakan pada penelitian ini ialah metode penelitian kuantitatif,. Metode kuantitatif merupakan metode untuk meneliti populasi dan teknik sampel tertentu dengan pengambilan sampel biasanya dilaksanakan secara acak, instrumen penelitian digunakan untuk mengumpulkan data dan analisis data bersifat kuantitatif/statistik dengan hipotesis ditentukan.¹

Penelitian menggunakan jenis penelitian eksperimen. Penelitian dengan eksperimen yaitu penelitian yang menggunakan perlakuan atau *treatment*, sehingga dapat digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan atau *treatment* tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali.² Dalam penelitian ini akan mengamati dan mengontrol gejala-gejala yang muncul sehingga dapat dilihat adanya hubungan sebab

¹Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D* (Alfabeta:Bandung, 201), h.14

²*Ibid.*, h. 107

akibat. Jenis eksperimen berupa *Quasi Experimental Design*, memiliki kelompok kontrol yang tidak mempengaruhi sepenuhnya pelaksanaan eksperimen³.

Dua kelas yang dipakai pada penelitian ini, yaitu berupa kelas eksperimen dan kelas kontrol, bentuk desain yaitu *Posttest Only Control Group Design*. Kedua kelas ini akan diberikan perlakuan yang berbeda. Pada kelas kontrol akan diterapkan metode pembelajaran resitasi, sedangkan pada kelas eksperimen akan diterapkan metode pembelajaran *student created case studies*.

Desain Penelitian

Kelas	Perlakuan	Posttest
Eksperimen	X ₁	O
Kontrol	Y ₁	O

Keterangan:

X₁ = Metode *student created case studies*

Y₁ = Metode resitasi

O = *Posttest*

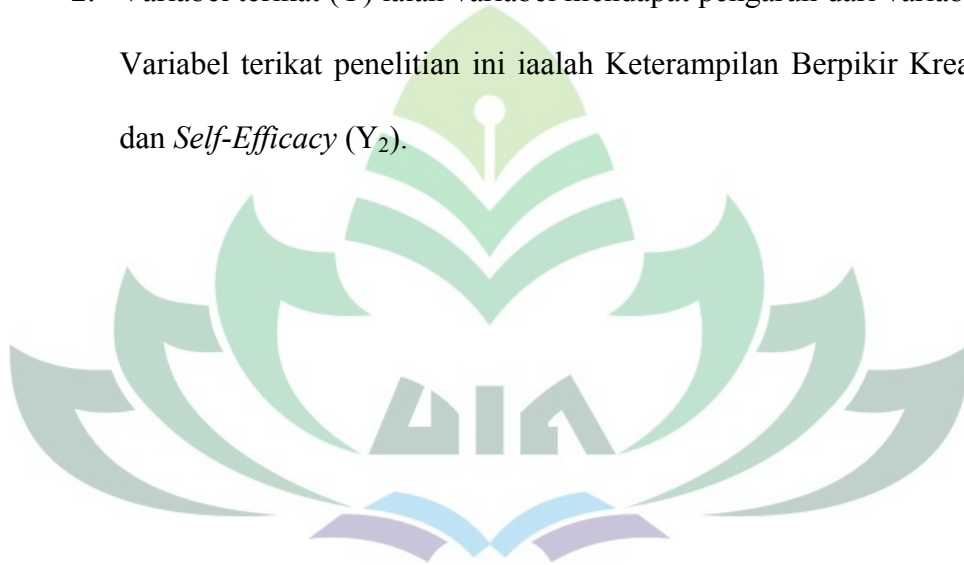
³ *Ibid.*, h. 77

C. Variabel Penelitian

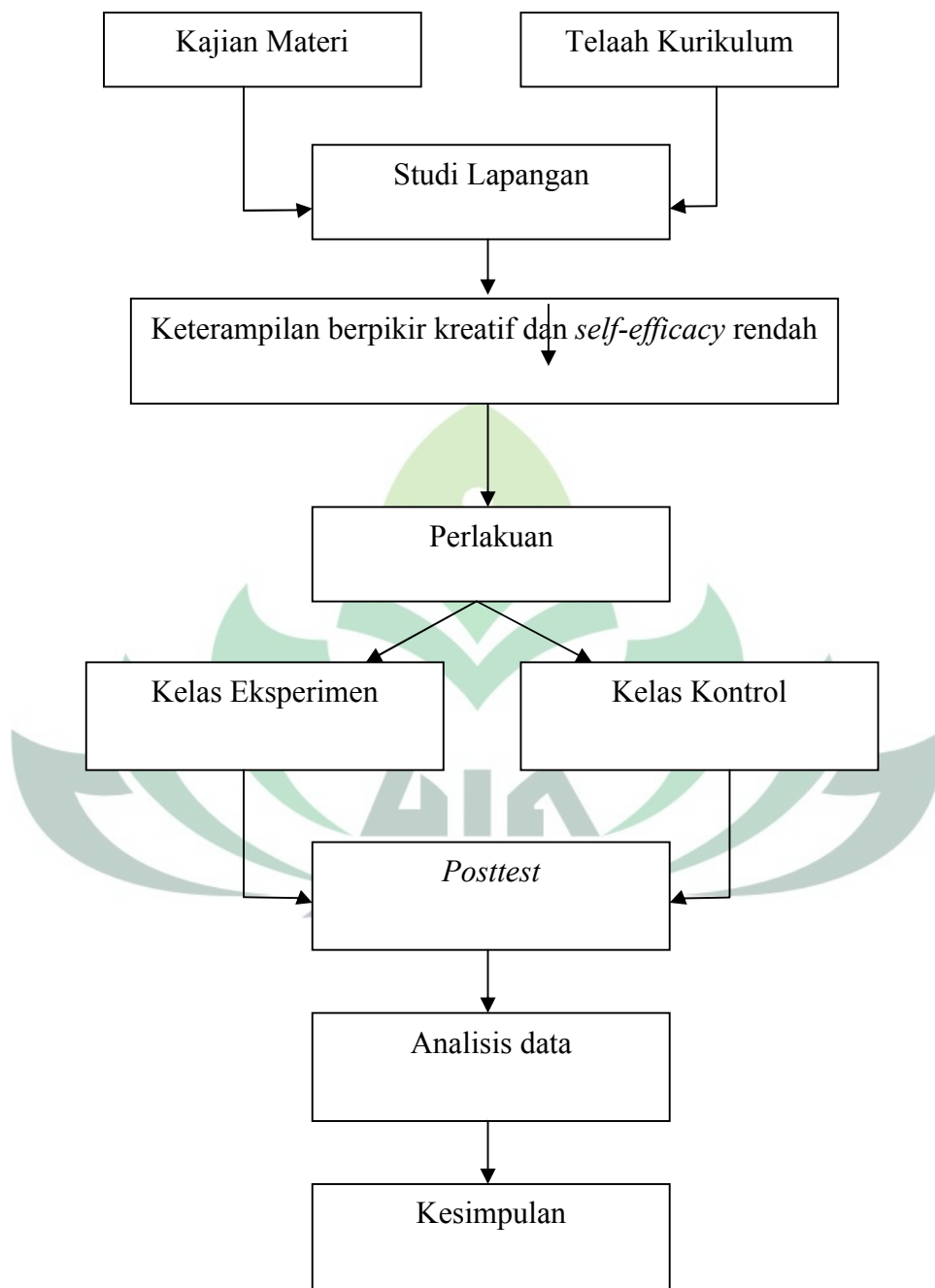
Variabel penelitian adalah objek yang menjadi fokus dalam penelitian.

Variabel penelitian ini sebagai berikut :

1. Variabel bebas (X) ialah variabel yang mempengaruhi perubahan variabel terikat. Variabel bebas penelitian ini ialah Metode Pembelajaran *Student Created Case Studies* (SCCS).
2. Variabel terikat (Y) ialah variabel mendapat pengaruh dari variabel bebas. Variabel terikat penelitian ini ialah Keterampilan Berpikir Kreatif (Y_1) dan *Self-Efficacy* (Y_2).



D. Alur Penelitian



Gambar 3.2 Alur Penelitian

Penelitian dimulai dengan melakukan kajian materi pembelajaran biologi disekolah dan telaah kurikulum sekolah menengah atas. Tahap selanjutnya melakukan studi lapangan, yakni memilih sekolah untuk dijadikan subjek penelitian. Sebelum melaksanakan penelitian, terlebih dahulu melaksanakan pra penelitian, sebagai gambaran pelaksanaan pembelajaran sebelumnya sehingga dapat diketahui bahwa perlu diadakan penelitian pada sekolah tersebut. Pra survey selain melakukan pengamatan proses pembelajaran, juga memberi peserta didik tes soal dan angket yang kemudian digunakan sebagai data awal sebelum diberi perlakuan. Data awal yang diperoleh yakni keterampilan berpikir kreatif (KBK) dan *self-efficacy* rendah.

Tahap selanjutnya yaitu melaksanakan penelitian dengan menyiapkan silabus, RPP dan menerapkan metode pembelajaran *student created case studies* kepada peserta didik yang dijadikan subjek penelitian. Setelah menerapkan metode *student created case studies* selanjutnya diberi *posttest* dan dianalisis data hasil dari perlakuan, apakah terdapat pengaruh metode *student created case studies* terhadap KBK dan *self efficacy* kesimpulan.

E. Populasi, Sampel dan Teknik Pengambilan Sampel

1. Populasi

Populasi penelitian ini yaitu semua peserta didik kelas X IPA SMAN 15 Bandar Lampung tahun ajaran 2017/2018. Peserta didik berjumlah 177 peserta didik.

Tabel 3.2
Populasi Penelitian

Kelas	Jumlah peserta didik
X IPA 1	35
X IPA 2	37
X IPA 3	35
X IPA 4	35
X IPA 5	35
Jumlah Total 177	

Sumber: Absen Kelas X SMAN 15 Bandar Lampung

2. Sampel

Sampel penelitian ialah wakil atau sebagian dari seluruh individu dalam penelitian.⁴ Sampel penelitian ini sebanyak 2 kelas, yaitu 1 kelas untuk eksperimen menggunakan metode pembelajaran *student created case studies* dan 1 kelas menggunakan metode pembelajaran resitasi sebagai kelas kontrol.

3. Teknik Pengambilan Sampel

Pengambilan sampel penelitian ini dengan teknik acak kelas atau *Cluster Random Sampling*⁵, yaitu pengambilan sampel tanpa melihat strata yang terdapat pada populasi. Peneliti menyiapkan kertas undian sebanyak 5 buah kertas undi dengan pengundian sebanyak dua kali dari kertas undian yang sudah dibuat dari populasi kelas X IPA. Saat diundi, kelas eksperimen yaitu kelas yang muncul pada pengundian pertama dan pengundian kedua dijadikan sebagai kelas kontrol.

⁴Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2013), h.175

⁵*Ibid.*, h.177

F. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik sebagai berikut:

1. Tes

Tes yang digunakan dalam penelitian ini berupa soal uraian atau *essay* dengan indikator yaitu berpikir lancar (*fluency*), berpikir luwes (*flexibility*), berpikir asli (*originality*), dan berpikir merinci (*elaboration*) untuk mengukur KBK.

Soal tes akan diuji coba dahulu untuk mengetahui validitas dan reliabilitas sebelum dijadikan sebagai soal *posttest*. Soal yang sudah diuji coba digunakan untuk mendapatkan data KBK.

2. Non tes

Non tes berupa angket berisi seperangkat pertanyaan untuk dijawab responden. Angket terdiri dari respon peserta didik seusai belajar dan dipakai untuk mengetahui *self efficacy*. Angket berupa angket tertutup karena jawaban sudah disediakan.

G. Instrumen Penelitian

Instrumen yang dipakai untuk penelitian ini yaitu instrumen soal keterampilan berpikir kreatif dan instrumen angket *self-efficacy*.

1. Soal Keterampilan Berpikir Kreatif

Soal dengan bentuk uraian atau *essay* dengan indikator soal berikut ini:

Tabel 3.3
Indikator Keterampilan Berpikir Kreatif⁶

Indikator Keterampilan Berpikir Kreatif	Sub Indikator Keterampilan Berpikir Kreatif	No. Item
Berpikir lancar (<i>Fluency</i>)	a. Mengajukan banyak pertanyaan	7
	b. Menjawab sejumlah jawaban jika ada pertanyaan	1, 8
Berpikir luwes (<i>Flexibility</i>)	a. Memberikan macam-macam penafsiran (interpretasi) terhadap suatu gambar, cerita atau masalah.	10, 3
	b. Jika diberikan suatu masalah biasanya memikirkan macam-macam cara yang berbeda untuk menyelesaikannya	11, 13
	c. Menggolongkan hal-hal menurut pembagian (kategori yang berbeda-beda)	9, 4

⁶Utami Munandar, Mengembangkan Bakat Dan Kreativitas Anak Sekolah (Jakarta: Gramedia Widiasmara Indonesia, 1992), h.88-91

Berpikir aslia (<i>Originality</i>)	a. Setelah membaca atau mendengar gagasan-gagasan, bekerja untuk menemukan penyelesaian yang baru.	5
Merinci (<i>Elaboration</i>)	a. Mencari arti yang lebih mendalam terhadap jawaban atau pemecahan masalah dengan melakukan langkah-langkah yang terperinci	2
	b. Mengembangkan atau memperkaya gagasan orang lain.	6, 12

Setiap soal keterampilan berpikir kreatif merupakan soal yang mewakili indikator keterampilan berpikir kreatif yang akan dicapai. Soal berjumlah 13 soal dengan 8 sub indikator yang diambil dari indikator keterampilan berpikir kreatif.

2. Angket *Self-efficacy*

Angket *self-efficacy* menggunakan skala Guttman, pengukuran skala ini menggunakan jawaban tegas, yakni ya dan tidak. Selain menggunakan bentuk pilihan ganda, skala Guttman dapat menggunakan bentuk *checklist*. Pada instrumen penelitian ini menggunakan bentuk *checklist* dengan jawaban yang dibuat skor tertinggi satu dan skor terendah nol.⁷

⁷Sugiyono, *Op.Cit.*, h.139

Tabel 3.4
Indikator *Self-Efficacy*

Aspek	Indikator	Pertanyaan		Jumlah Item
		Positif	Negatif	
Tingkat kesulitan (<i>Level</i>)	Tingkat penyelesaian tugas	1	14,16	3
	Tingkat kesulitan tugas	12	11	2
	Optimis menghadapi kesulitan	2, 26	17, 20,25	5
Tingkat kekuatan (<i>Strength</i>)	Gigih dalam belajar	6	24, 28	3
	Gigih dalam mengerjakan tugas	13, 22	8,23	4
	Konsisten dalam mencapai tujuan	5	9,27,31	4
Generalisasi (<i>Generality</i>)	Penguasaan tugas-tugas yang diberikan	10,21	30	3
	Penguasaan materi-materi pembelajaran	7,29	4, 15	4
	Cara mengatur waktu	3, 18	19	3
Jumlah		14	17	31

Pernyataan dalam angket adalah pernyataan yang dapat mengukur *self-efficacy* dengan jumlah 31 pernyataan. *Self-efficacy* dapat dilihat dari 3 aspek. Indikator *self-effiacy* berjumlah 9 indikator yang dapat dilihat dari pernyataan yang dijawab dalam angket.

H. Analisis Uji Coba Instrumen Penelitian

Instrumen diuji coba terlebih dahulu sebelum digunakan untuk mengetahui kelayakan instrumen dalam mengukur kemampuan berpikir kreatif dan *sel- efficacy*. Uji kelayakan instrumen dilakukan berikut ini :

1. Uji Validitas

Instrumen valid adalah apabila instrumen yang dipakai mampu mengukur yang hendak diukur. Suatu ukuran yang menunjukkan taraf-taraf kesahihan sesuatu instrumen disebut validitas.⁸ Penulis menghitung validitas dengan rumus korelasi *product moment* berikut ini:

$$r = \frac{\sum XY - \frac{\sum X \cdot \sum Y}{n}}{\sqrt{[\sum X^2 - \frac{(\sum X)^2}{n}][\sum Y^2 - \frac{(\sum Y)^2}{n}]}}$$

Nilai r adalah angka koefisien korelasi dari setiap butir/item soal sebelum dikoreksi. Nilai r akan dicari dan selanjutnya membandingkan dengan koefisien korelasi tabel r_{table} . Apabila $r \geq r_{table}$, maka instrumen valid. Rumus yang digunakan untuk mencari *correct item-total correlation coefficient* yaitu sebagai berikut:

$$r_{it} = \frac{r_{ij} \cdot \sum X_j}{\sqrt{\sum X_j^2 - 2 \sum X_j \cdot \sum X_j + \sum X_j^2}}$$

Keterangan:

r_{ij} : nilai jawaban responden pada butir/ item soal ke-

$\sum X_j$: nilai total responden ke-

r_{ij} : nilai koefisien korelasi pada butir/ item soal ke- sebelum dikoreksi

$\sum X_j$: standar deviasi seluruh

⁸Suharsimi Arikunto, *Op.Cit.,h.211*

: standar deviasi butir soal ke-

() : *corrected item total corelation coefficient*⁹

Tabel 3.4
Interprestasi Korelasi¹⁰

Nilai	Keterangan
$0,80 < \leq 1,00$	Validitas sangat tinggi
$0,60 < \leq 0,80$	Validitas tinggi
$0,40 < \leq 0,60$	Validitas sedang
$0,20 < \leq 0,40$	Validitas rendah
$\leq 0,20$	Validitas sangat rendah

Uji coba butir soal dan angket dilakukan pada responden yaitu kelas XI IPA 3 dengan jumlah 36 responden. Hasil analisis validitas uji coba soal dan angket menggunakan microsoft excel dapat diamati pada Tabel 3.5 dan Tabel 3.6 dibawah ini:

Tabel 3.5
Hasil Uji Coba Soal Keterampilan Berpikir Kreatif

	Keterangan	Nomor Butir Soal	Jumlah
Soal Keterampilan Berpikir Kreatif	Valid	2, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13	10
	Tidak Valid	1, 3, 4	3

Berdasarkan Tabel 3.5, uji coba instrumen diperoleh 10 soal yang valid dan 3 soal yang tidak valid dari total 13 soal. 10 soal yang valid digunakan sebagai soal *posttest*, yaitu nomor 2, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13. Soal yang dipakai untuk mengetahui keterampilan berpikir kreatif ialah soal yang valid

⁹Novalia, Muhamad Syazali, *Olah Data Penelitian Pendidikan* (Lampung: AURA, 2014), h.38

¹⁰ Anas Sudijono, *Pengantar Statistik Pendidikan* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2012), h.193

karena memenuhi kecermatan dan ketepatan untuk mengetahui keterampilan berpikir kreatif.

Tabel 3.6
Hasil Uji Coba Validitas Angket *Self-Efficacy*

	Keterangan	Nomor Butir Soal	Jumlah
Angket <i>Self-Efficacy</i>	Valid	1, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 11, 12, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 25, 26, 27, 28, 29, 30	25
	Tidak Valid	2, 3, 10, 13, 24, 31	6

Berdasarkan tabel di atas, pernyataan yang digunakan dalam uji coba angket *self-efficacy* berjumlah 31 pernyataan. Hasil analisis validitas memperoleh 25 pernyataan valid dan 25 pernyataan tersebut dapat digunakan dalam mengukur *self-efficacy* karena memenuhi ketepatan dan kecermatan sebagai alat ukur *self-efficacy*.

2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas yaitu kepercayaan suatu alat ukur. Suatu tes yang dapat memberikan hasil yang tetap dikatakan memiliki tingkat kepercayaan tinggi. Metode satu kali tes dengan teknik *Alpha Cronbach* digunakan untuk menentukan tingkat reliabilitas.

Uji reliabilitas dihitung sebagai berikut:

$$= 1 - \frac{\sum}{\Sigma}$$

: koefisien reliabilitas tes

k : jumlah butir pertanyaan

Σ : jumlah seluruh varians masing-masing soal

: varians total

Tabel 3.7
Kriteria Reliabilitas¹¹

Reabilitas (r_{11})	Kriteria
$0,81 \leq r_{11} \leq 1,00$	Sangat tinggi
$0,71 \leq r_{11} \leq 0,80$	Tinggi
$0,41 \leq r_{11} \leq 0,70$	Sedang
$0,21 \leq r_{11} \leq 0,40$	Rendah
$0,00 \leq r_{11} \leq 0,20$	Sangat rendah

Hasil perhitungan uji reliabilitas, didapatkan angka r_{11} sebesar 0,869. Soal keterampilan berpikir kreatif memiliki angka reliabilitas yang sangat tinggi dimana sesuai dengan Tabel 3.7, angka reliabilitas 0,81-1,00 termasuk dalam kriteria sangat tinggi.

Reliabilitas angket *self-efficacy* diperoleh angka r_{11} yaitu 0,823. Angket *self-efficacy* mempunyai reliabilitas sangat tinggi. Perhitungan secara keseluruhan tercantum dalam lampiran.

3. Uji Tingkat Kesukaran

Kualitas soal yang baik selain memiliki validitas dan reliabilitas adalah memiliki tingkat kesulitan soal yang seimbang, yaitu terdapat soal yang tergolong mudah, sedang dan sukar secara seimbang. Tingkat kesukaran keterampilan berpikir kreatif pada penelitian ini dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

$$= \frac{+}{+}$$

¹¹ *Ibid.*, h.208.

: Jumlah skor kelompok atas

: Jumlah skor kelompok bawah

: Jumlah skor ideal kelompok atas

: Jumlah skor ideal kelompok bawah ¹²

Tabel 3.8¹³
Kriteria Tingkat Kesukaran

Tingkat Kesukaran	Kriteria
$TK = 0,00$	Terlalu Sukar
$0,00 < TK \leq 0,30$	Sukar
$0,30 < TK \leq 0,70$	Sedang/Cukup
$0,70 < TK \leq 1,00$	Mudah
$TK = 1,00$	Terlalu Mudah

Tingkat kesukaran dihitung per butir soal dengan tinggi taraf kesukaran soal sekitar 0,00 sampai 1,00 yang dapat digolongkan dalam lima kriteria. Perolehan dari perhitungan tingkat kesukaran menunjukkan soal tersebut dapat disebut soal yang terlalu mudah, mudah, sedang, sukar, dan terlalu sukar. Instrumen penelitian yang akan digunakan memiliki tingkat kesukaran yang seimbang.

Tabel 3.9
Hasil Uji Coba Tingkat Kesukaran Butir Soal

Soal Keterampilan Berpikir Kreatif	Keterangan	Nomor Butir Soal	Jumlah
	Sukar	5, 8, 9	3
	Sedang	2, 3, 4, 6, 10, 12	6
	Mudah	1, 7, 11, 13	4

¹²Rostina Sundayana, *Statiska Penelitian Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2014), h.76

¹³*Ibid.*

Setelah diuji cobakan dan dianalisis, dari 13 butir soal terdapat 3 soal dengan kriteria sukar ($0,00 < TK \leq 0,30$), 6 soal dengan kriteria sedang ($0,30 < TK \leq 0,70$) dan 4 soal dengan kriteria mudah ($0,70 < TK \leq 1,00$). Berdasarkan hasil analisa tingkat kesukaran, soal yang akan diambil yaitu soal sukar berjumlah 3 soal, soal sedang berjumlah 4 soal dengan nomor 3, 4, 6, 10, 12, dan soal mudah berjumlah 3 soal yaitu nomor 7, 11, 13. Instrumen penelitian yang akan digunakan sudah memiliki tingkat kesukaran yang seimbang.

4. Daya Beda

Kemampuan soal memilah peserta didik berkemampuan tinggi dan rendah disebut daya beda. Rumus yang digunakan untuk menghitung daya beda pada penelitian ini sebagai berikut :

$$\frac{\text{Jumlah skor kelompok atas} - \text{Jumlah skor kelompok bawah}}{\text{Jumlah skor ideal kelompok atas}}$$

= Jumlah skor kelompok atas

= Jumlah skor kelompok bawah

= Jumlah skor ideal kelompok atas¹⁴

¹⁴ *Ibid.*, h.76

Tabel 3.10
Kriteria Daya Pembeda

Daya Pembeda	Kriteria
$DB = 0,00$	Sangat Jelek
$0,00 < DB \leq 0,20$	Jelek
$0,20 < DB \leq 0,40$	Cukup
$0,40 < DB \leq 0,70$	Baik
$0,70 < DB \leq 1,00$	Sangat Baik

Terdapat 5 kriteria daya beda. Soal tes yang sudah diuji coba dianalisis untuk mengetahui tingkat kesukaran soal melalui indeks kesukaran dengan melihat rentang nilai sesuai kriteria daya pembeda.

Tabel 3.11
Hasil Analisis Daya Pembeda Soal Keterampilan Berpikir Kreatif

Kategori Soal	Nomor Butir Soal	Jumlah Soal
Jelek	1,3, 4	3
Cukup	5, 8, 9, 11, 12	5
Baik	2, 6, 7, 10, 13	5

Berdasarkan analisis data, terdapat 3 soal dengan kategori jelek dari 13 soal yang diuji cobakan, yaitu nomor 1, 3, dan 4. Soal yang memiliki kriteria cukup sebanyak 5 soal, kriteria baik sebanyak 5 soal. Soal yang akan digunakan untuk *posttest* keterampilan berpikir kreatif yaitu soal dengan kategori cukup dan baik untuk mengetahui dan membedakan peserta didik yang memahami materi dan kurang memahami materi.

5. Instrumen yang digunakan

Hasil dari uji coba instrumen soal keterampilan berpikir kreatif dan angket *self-efficacy* penelitian yang telah dilakukan maka telah didapatkan instrumen yang dapat digunakan untuk mengukur keterampilan berpikir kreatif dan *self-efficacy*. Uji coba instrumen yaitu berupa uji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran dan daya pembeda. Instrumen yang digunakan dalam penelitian terdapat pada tabel di bawah ini:

Tabel 3.12
Instrumen Keterampilan Berpikir Kreatif dan *Self-efficacy*

Jenis Instrumen	Uji Validitas	Uji Reliabilitas	Uji Tingkat Kesukaran	Daya Pembeda
Soal Keterampilan Berpikir Kreatif	Soal nomor 2, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13	Sangat tinggi	Soal nomor 2, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13	Soal nomor 2, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13
Angket <i>Self-Efficacy</i>	Pernyataan Nomor 1, 4, 5, 10, 6, 7, 8, 9, 11, 12, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 25, 26, 27, 28, 29, 30	Sangat tinggi	-	-

Berdasarkan Tabel 3.12 instrumen yang dipakai untuk mengetahui KBK adalah soal nomor 2, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13 karena berdasarkan uji validitas soal dinyatakan valid sehingga soal memenuhi kecermatan dan ketepatan sebagai alat ukur. Konsistensi soal keterampilan berpikir kreatif

melalui uji reliabilitas tergolong sangat tinggi. Uji tingkat kesukaran instrumen memiliki soal dengan tingkatan mudah, sedang dan sukar dan daya beda soal dapat memilah peserta didik yang sudah memahami materi dengan peserta didik yang kurang memahami materi.

Angket *self-efficacy* melalui uji validitas diperoleh 25 pernyataan yang dapat digunakan untuk penelitian. Uji validitas menunjukkan angket memenuhi syarat kecermatan dan ketepatan sebagai alat ukur, sedangkan untuk konsistensinya melalui uji reliabilitas, angket *self-efficacy* tergolong sangat tinggi.

I. Teknik Analisis Data

1. Uji Normalitas

Syarat statistik multivariat manova adalah terpenuhinya distribusi normalitas dengan hipotesis H_0 : Data berdistribusi normal multivariat dan H_a : Data tidak berdistribusi normal multivariat. Pemeriksaan distribusi normal multivariat dapat dilakukan pada setiap populasi dengan cara membuat *q-q plot* atau *scatter-plot* dari nilai $x_{ij} = (x_{i1}, x_{i2}, \dots, x_{ip})$, $i = 1, 2, \dots, n$.

Tahapan dari pembuatan *q-q plot* ini adalah sebagai berikut¹⁵:

- 2) Menentukan nilai vektor rata-rata:
- 3) Menentukan nilai matriks varians-kovarians:

¹⁵Johnson, Richard A., *Applied Multivariate Statistical Analysis* (New Jersey: Prentice Hall, 2012), h.187

- 4) Menentukan nilai jarak *mahalanobis* atau kuadrat *general* setiap titik pengamatan dengan vektor rata-ratanya $= (\quad - \quad) (\quad - \quad)$, $= 1, 2, \dots, \quad$.
- 5) Mengurutkan nilai \quad dari kecil ke besar: $(\quad) \leq (\quad) \leq (\quad) \leq \dots \leq (\quad)$.
- 6) Menentukan nilai $= \frac{\quad}{\quad}$, $= 1, 2, \dots, \quad$.
- 7) Menentukan nilai \quad sedemikian hingga $\int (\quad) = \quad$ atau $\quad, (\quad) = \quad - \quad + \frac{1}{2} \quad$.
- 8) Membuat *scatter-plot* (\quad) dengan \quad .
- 9) Jika *scatter-plot* ini cenderung membentuk garis lurus dan lebih dari 50% nilai $\leq (0,50)$, maka H_0 diterima artinya data berdistribusi normal multivariat.

2. Uji Homogenitas Matriks Varians-Kovarians

Hipotesis matriks varians-kovarians $H_0 : \Sigma_1 = \Sigma_2 = \dots = \Sigma_g = \Sigma$ dan $H_a : \text{terdapat paling sedikit satu diantara sepasang } \Sigma \text{ yang tidak sama.}$ Apabila masing-masing populasi diambil sampel acak berukuran n saling bebas maka penduga tak bias untuk Σ adalah matriks \quad sedangkan untuk Σ penduga tak biasnya adalah S ,

$$= \frac{1}{g} (\quad - 1) \quad \text{dengan} \quad = \frac{g}{g} - g$$

Hipotesis di atas diuji tingkat signifikansi α , dengan kriteria uji berikut:

H ditolak jika $\chi^2 > \chi^2_{(g-1)}(\alpha)$

H diterima jika $\chi^2 \leq \chi^2_{(g-1)}(\alpha)$ dengan

$$\begin{aligned} &= -\sum_{j=1}^g (n_j - 1) \ln \left| \frac{n_j}{n} \right| - \sum_{j=1}^g (n_j - 1) \ln \left| \frac{1}{n} \right| \\ &= 1 - \frac{2}{6} + \frac{3}{6} - \frac{1}{6} = \frac{1}{6} \end{aligned}$$

Uji homogenitas matriks varians-kovarians dilakukan dengan Uji Box's M dengan bantuan spss¹⁶. Apabila nilai sig. > α , H_0 diterima sehingga dan kesimpulannya matriks varians-kovarians dari l -populasi adalah sama atau homogen

3. Uji Homogenitas Varian

Uji Homogenitas menggunakan *Uji Lavene* Statistic data bersifat homogen apabila nilai sig. > dengan $\alpha = 0.05$. Selanjutnya apabila matriks varians-kovarians pada variabel kemampuan berpikir kreatif dan self efficacy secara individu adalah sama untuk variabel perlakuan. Sehingga bisa dilanjutkan dengan analisis Manova.

¹⁶ *Ibid.*

4. Uji Hipotesis

Penelitian ini menggunakan uji manova sebagai uji hipotesis. Manova ialah teknik statistik untuk menghitung pengujian signifikansi perbedaan rata-rata dengan lebih dari satu variabel terikat secara bersamaan antara kelompok.¹⁷

Langkah-langkah dalam analisis manova sebagai berikut:

- 1) Menghitung nilai *Sum Squares Cross Product*, $SSCP_w = SSCP_{group\ 1} +$

$$SSCP_{group\ 2}$$

Dimana: $SSCP_w = \text{Sum Square Cross Product within group}$

$SSCP_b = \text{Sum Square Cross Product between group}$

Selanjutnya untuk menghitung *Sum Squares Cross Product*_{group 1}

($SSCP_{group\ 1}$) dan *Sum Squares Cross Product*_{group 2} ($SSCP_{group\ 2}$)

$$SS_{Y1} = \sum (Y_1 - P_1)^2 \text{ dan } SS_{Y2} = \sum (Y_2 - P_2)^2$$

$$CP = \sum (Y_1 - P_1) (Y_2 - P_2)$$

Dimana:

SS – *Sum Squares* (jumlah kuadrat deviasi)

CP = *Cross Product*

Didapat matriks:

$$SSCP_{group1} = \begin{bmatrix} SSY & CP \\ CP & SSY \end{bmatrix}$$

¹⁷ Jonathan Sarwono, *Statistik Multivariat Aplikasi Untuk Riset Skripsi* (Yogyakarta: C.V Andi Offset, 2013), h.19

$$SSCP_{\text{group1}} = \begin{matrix} SSY & CP \\ CP & SSY \end{matrix}$$

- 2) Menghitung nilai *Sum Squares Product between group* ($SSCP_b$).

Untuk matrik $SSCP_b$ perhitungan elemen-elemen *sum square* (SS) dapat ditentukan sebagai berikut:

$$SSb_{Y1} = \sum (\bar{Y} - Y)^2$$

$$SSb_{Y2} = \sum (\bar{Y} - Y)^2$$

Dimana:

\bar{Y} = *Grand-mean* variabel Y1

\bar{Y} = *Grand-mean* variabel Y2

Elemen CPb dihitung dengan rumus sebagai berikut:

$$CPb = \sum (\bar{Y} - Y) (\bar{Y} - Y)$$

Kemudian matriks $SSCPb$ dapat disusun sebagai berikut:

$$SSCPb = \begin{matrix} SS & CPb \\ CPb & SS \end{matrix}$$

- 3) Menghitung matriks $SSCP_T$

$$SSCP_T = SSCP_b + SSCP_w$$

- 4) Menghitung varians-kovarians, $\Sigma = (SSCP_w)^{-1} * SSCP_w$

- 5) Menghitung jarak Mahalanobis Distance (MD^2)

$$MD^2 = (\bar{Y} - Y)^T \Sigma (\bar{Y} - Y)$$

- 6) Menghitung nilai eigenvalue (λ_1) ; $SSCPb * SSCP$

Apabila nilai signifikansi untuk <0.05 atau nilai $F_{hitung} > F_{tabel}$ maka menolak hipotesis nol yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok.

Uji signifikansi dalam analisis multivariate

$$F = \frac{(\quad)}{(\quad)}$$

Keterangan:

= jumlah sampel pada group 1

= jumlah sampel pada group 2

p = banyaknya group

T^2 = besarnya nilai Hotelling's T^2

Hotelling's $\lambda = \sum \lambda$

Tujuan menggunakan manova yaitu untuk menemukan kelompok responden yang menunjukkan perbedaan dalam seperangkat variabel terikat.¹⁸

¹⁸*Ibid.*

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Berlandaskan penelitian yang dilaksanakan dengan menerapkan metode pembelajaran *Stuent Created Case Studies* (SCCS) diperoleh data keterampilan berpikir kreatif (KBK) dan *self-efficacy*. Perolehan penelitian dapat dijabarkan berikut ini.

1. Data Hasil Tes Keterampilan Berpikir Kreatif

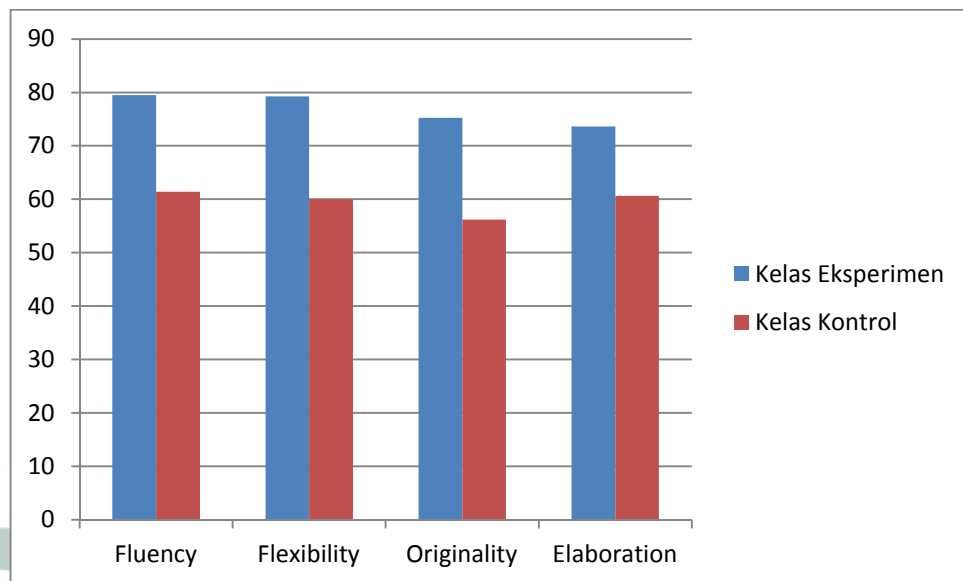
Data perolehan tes keterampilan berpikir kreatif (KBK) peserta didik didapatkan dari *posttest* pada sampel dengan materi virus pada kelas eksperimen dan kontrol terdapat pada tabel berikut:

Table 4.1
Hasil *Posttest* Keterampilan Berpikir Kreatif Peserta Didik Kelas Eksperimen dan Kontrol

Nilai	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Nilai Rata-Rata	77	60
Nilai Tertinggi	97	90
Nilai Terendah	53	37

Nilai lebih tinggi didapatkan kelas eksperimen apabila dibandingkan dengan nilai yang diperoleh kelas kontrol, baik rata-rata kelas, nilai tertinggi

maupun nilai terendah yang diperoleh di dalam kelas. Hal itu memperlihatkan apabila KBK pada kelas yang menerapkan metode pembelajaran SCCS lebih baik. Data keterampilan berpikir kreatif berdasarkan indikator-indikator dapat diamati pada grafik di berikut ini:



Gambar 4.1
Nilai Keterampilan Berpikir Kreatif

Terdapat 4 indikator yang dimiliki KBK, yaitu berpikir lancar (*fluency*), berpikir luwes (*flexybility*), berpikir asli (*originality*), dan merinci (*elaboration*). Grafik 4.1 menunjukkan bahwa nilai keterampilan berpikir kreatif yang diperoleh kelas eksperimen lebih tinggi pada tiap indikator dibandingkan kontrol. Penggunaan metode pembelajaran SCCS membuat pencapaian indikator KBK menjadi lebih baik.

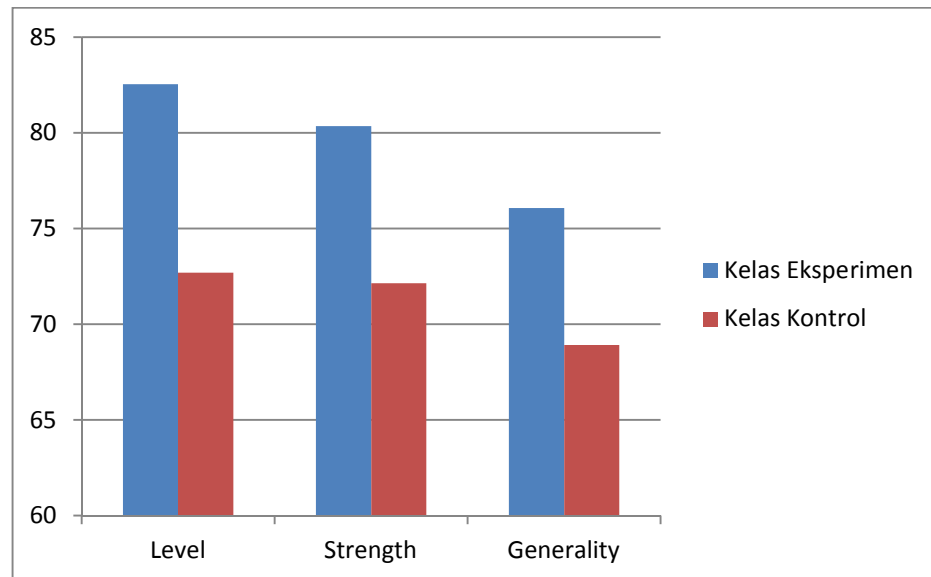
2. Data Angket *Self-Efficacy*

Data angket *self-efficacy* kelas eksperimen dan kontrol dapat diamati pada tabel sebagai berikut:

Tabel 4.2
Hasil Angket *Self-Efficacy*

Nilai	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Nilai Rata-Rata	79,77	71,31
Nilai Tertinggi	100	96
Nilai Terendah	64	52

Tabel 4.2 hasil perhitungan angket *self-efficacy* menunjukkan bahwa terdapat perbedaan nilai kelas eksperimen dan kontrol, angka yang diperoleh lebih tinggi pada kelas eksperimen dibandingkan kelas kontrol. Nilai *self-efficacy* yang diperoleh kelas dengan metode pembelajaran menggunakan metode pembelajaran SCCS lebih baik. Grafikn berikut ini merupakan data *self-efficacy* setiap indikator:



Gambar 4.2
Nilai *Self-Efficacy*

Aspek yang dinilai pada *self-efficacy* yaitu pada tingkat level, *strength* (kekuatan), dan *general*. Setiap aspek *self-efficacy*, nilai lebih besar peserta didik diperoleh kelas eksperimen. Menunjukkan bahwa kelas yang menggunakan metode pembelajaran *student created case studies* memiliki *self-efficacy* lebih baik.

3. Uji Normalitas

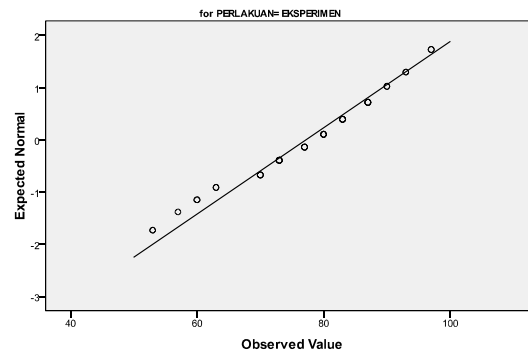
a. Uji Normalitas Keterampilan Berpikir Kreatif

Perolehan nilai keterampilan berpikir kreatif peserta didik didapatkan melalui *posttest*. Sebelum dilakukan uji hipotesis, data terlebih dahulu dihitung normalitasnya. Perolehan uji normalitas data KBK peserta didik dapat diamati pada Tabel 4.3

Tabel 4.3
Hasil Uji Normalitas Keterampilan Berpikir Kreatif

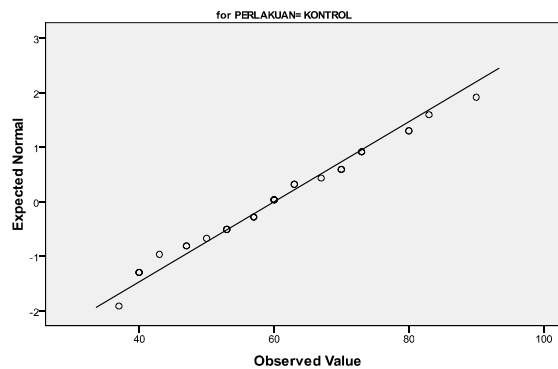
Variabel	Perlakuan	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wiilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Kemampuan_Berpikir_Kreatif	Kontrol	.102	35	.200*	.969	35	.414
	Eksperimen	.106	35	.200*	.962	35	.254

Uji Normalitas memakai *uji Kolmogorov-Smirnov* dengan cara melihat perbandingan angka sig. > , maka keputusan yang diambil adalah H_0 diterima dimana data berdistribusi normal. Hasil perhitungan diperoleh, pada Tabel 4.3 untuk uji *Kolmogorov-Smirnov* data variabel keterampilan berpikir kreatif pada kelas eksperimen yaitu sig. > yaitu $0,200 > 0,05$ sedangkan pada kelas konvensional diperoleh sig. > yaitu $0,200 > 0,05$ oleh karena itu keputusan yang diperoleh yaitu H_0 diterima, data pada kelas eksperimen dan kontrol berdistribusi normal



Gambar 4.3
Plot Data Keterampilan Berpikir Kreatif Kelas Eksperimen

Normalitas data juga dapat dilihat dari Plot data atau sebaran data. Data dikatakan berdistribusi normal apabila plot data/sebaran data mengikuti garis linear. Gambar 4.3 merupakan sebaran data kelas eksperimen. Sebaran data pada kelas eksperimen mengikuti garis linear sehingga dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal.



Gambar 4.4
Plot Data Keterampilan Berpikir Kreatif Kelas Kontrol

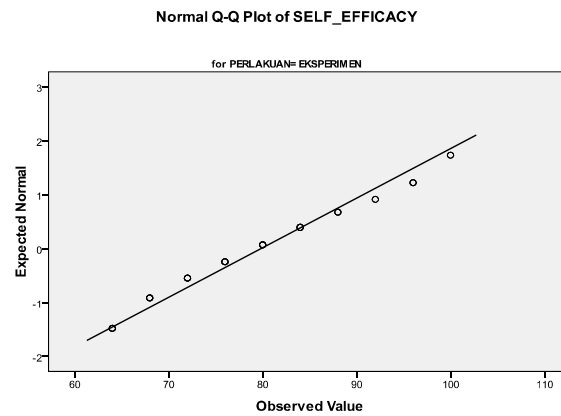
Gambar 4.4 menunjukkan sebaran data yang dimiliki kelas kontrol. Data sebaran kelas kontrol mengikuti garis liner sehingga bisa dinyatakan data kelas kontrol berdistribusi normal.

b. Uji Normalitas *Self-Efficacy* Peserta Didik

Tabel 4.4
Hasil Uji Normalitas *Self-Efficacy*

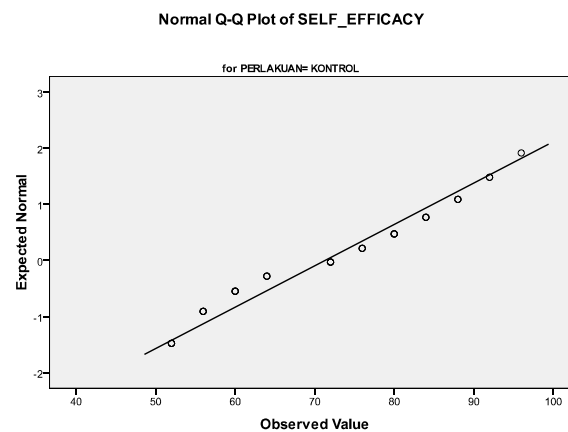
Variabel	Perlakuan	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Self_Efficacy	Kontrol	.141	35	.077	.933	35	.034
	Eksperimen	.105	35	.200*	.948	35	.096

Berdasarkan Tabel 4.4, hasil analisis nilai angket *self-efficacy* peserta didik dari eksperimen yaitu didapatkan yaitu sig. > dimana $0,200 > 0,05$ dan data kontrol didapatkan sig. > yang mana $0,077 > 0,05$. Keputusan H_0 diterima apabila sig. > , H_0 yaitu data berdistribusi normal. Dapat disimpulkan bahwa keputusan H_0 diterima yaitu data kelas eksperimen dan kontrol berdistribusi normal.



Gambar 4.5
Plot Data *Self-Efficacy* Kelas Eksperimen

Data yang diperoleh dari angket *self-efficacy* pada kelas eksperimen dilakukan uji normalitas. Sebaran yang diperoleh yaitu mengikuti garis linear sehingga dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal.



Gambar 4.6
Plot Data *Self-Efficacy* Kelas Kontrol

Berdasarkan plot data/data sebaran pada gambar 4.6, yaitu data *self-efficacy* kelas kontrol memiliki sebaran data yang mengikuti garis linear. Kesimpulan yang dapat diambil yaitu data *self-efficacy* kelas kontrol berdistribusi normal.

4. Homogenitas Matriks Varians-Kovarians

Tabel 4.5
Box's M

Box's M	2.101
F	.678
df1	3
df2	832320.000
Sig.	.565

Data diperoleh nilai Box' M = 2,101 dengan hasil 0,565, sehingga hasil signifikansi lebih tinggi dari 0,05 keputusan yang diambil ialah H_0 diterima dimana kedua variabel Y (keterampilan berpikir kreatif dan *self-efficacy*) memiliki matriks varian-kovarian yang sama terhadap variabel X (Perlakuan). Keputusan gagal menolak H_0 dan matrik varians-kovarians pada data sudah homogen.

5. Homogenitas Varians

a. Homogenitas Varians Keterampilan Berpikir Kreatif

Data Homogenitas varians keterampilan berpikir kreatif pada kedua kelas dapat diamati tabel berikut ini:

Tabel 4.5**Data Homogenitas Varians Keterampilan Berpikir Kreatif**

Kemampuan_Berpikir_Kreatif	F	df1	df2	Sig.
	.278	1	68	.600

Taraf signifikansi pada Table 4.5 pada kemampuan berpikir kreatif yaitu 0,600 dimana $0,600 > 0,05$ dengan $F_{hitung} = 0,278$ yang dibandingkan dengan $F_{tabel} = 3,9819$ didapatkan $0,278 < 3,9819$ sehingga data varians bersifat homogen.

b. Homogenitas Varians *Self-efficacy*

Data Homogenitas varians *self-efficacy* pada kedua kelas terdapat tabel berikut ini:

Tabel 4.6**Data Homogenitas Varians *Self-Efficacy***

<i>Self_Efficacy</i>	F	df1	df2	Sig.
	3.566	1	68	.063

Taraf sig. Data *Self-efficacy* yaitu 0.05, lebih besar dari 0,005 atau $0,063 > 0,05$ dengan $F_{hitung} = 3,566$ yang dibandingkan dengan $F_{tabel} = 3,9819$ yaitu $3,566 < 3,9819$. Hal ini menunjukkan matriks varians *self-efficacy* secara individu adalah sama untuk variabel perlakuan. Sehingga bisa dilanjutkan dengan analisis manova.

6. Uji Manova

Setelah dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas yang merupakan uji prasyarat dan data disimpulkan normal dan homogen sehingga bisa dilakukan uji hipotesis menggunakan uji manova. Uji Manova digunakan untuk mengetahui secara bersama-sama variabel bebas (metode pembelajaran *student created case studies*) menunjukan perbedaan pada kedua variabel terikat (keterampilan berpikir kreatif dan *self-efficacy*) atau tidak. Terdapat uji statistik yakni Pilai's Trace, Willks' Lambda, Hotelling's Trace, dan Roy's Largest Root yang diuraikan dalam tabel di bawah ini

Tabel 4.7
Tabel Multivariat Test

Effect		Value	F	Hypothesis Df	Error df	Sig	Noncent. Parameter	Observed Power
Intercept	Pillai's Trace	.976	1349.694 ^a	2.000	67.000	.000	2699.388	1.000
	Wilks' Lambda	.024	1349.694 ^a	2.000	67.000	.000	2699.388	1.000
	Hotelling's Trace	40.289	1349.694 ^a	2.000	67.000	.000	2699.388	1.000
	Roy's Largest Root	40.289	1349.694 ^a	2.000	67.000	.000	2699.388	1.000
Perlakuan	Pillai's Trace	.336	16.939 ^a	2.000	67.000	.000	33.879	1.000
	Wilks' Lambda	.664	16.939 ^a	2.000	67.000	.000	33.879	1.000
	Hotelling's Trace	.506	16.939 ^a	2.000	67.000	.000	33.879	1.000
	Roy's Largest Root	.506	16.939 ^a	2.000	67.000	.000	33.879	1.000

Hipotesis

H_0 : Variabel bebas (metode pembelajaran *student created case studies*) tidak menunjukkan perbedaan kedua variabel terikat (keterampilan berpikir kreatif dan *self-efficacy*)

H_1 : Variabel bebas (metode pembelajaran *student created case studies*) menunjukkan perbedaan kedua variabel terikat (keterampilan berpikir kreatif dan *self-efficacy*)

Dengan keputusan uji:

H_0 Diterima apabila $\text{sig.} \geq 0,05$

H_0 ditolak apabila $\text{sig.} < 0,05$

Berlandaskan Tabel 4.7, uji statistik Pill=ai's Trace, Wilks' Lambda, Hotelling's Trace, dan Roy's Largest Root lebih tinggi dari signifikansi, dimana $0,000 < 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa keputusan menolak H_0 dan menerima H_1 . Maka secara bersama-sama variabel bebas menunjukan perbedaan pada kedua variabel terikat.

Uji statistik secara univariat digunakan untuk mengetahui apakah metode *student created case studies* sebagai variabel bebas memengaruhi variabel terikat (keterampilan berpikir kreatif dan *self-efficacy*) secara individu. Berikut hasil uji statistik secara univariat:

Tabel 4.7
Tabel Univariat *Test*

Source	Dependent Variable	Type III Sum Of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.	Noncent. Parameter	Observed Power ^b
Corrected Model	Kemampuan_Berpikir_Kreatif	5142.857 ^a	1	5142.857	31.048	.000	31.048	1.000
	<i>Self_Efficacy</i>	1251.657 ^c	1	1251.657	8.275	.005	8.275	.809
Intercept	Kemampuan_Berpikir_Kreatif	329691.657	1	329691.657	1990.417	.000	1990.417	1.000
	<i>Self_Efficacy</i>	399470.629	1	399470.629	2640.945	.000	2640.945	1.000
Perlakuan	Kemampuan_Berpikir_Kreatif	5142.857	1	5142.857	31.048	.000	31.048	1.000
	<i>Self_Efficacy</i>	1251.657	1	1251.657	8.275	.005	8.275	.809
Error	Kemampuan_Berpikir_Kreatif	11263.486	68	165.639				
	<i>Self_Efficacy</i>	10285.714	68	151.261				
Total	Kemampuan_Berpikir_Kreatif	346098.000	70					
	<i>Self_Efficacy</i>	411008.000	70					
Corrected Total	Kemampuan_Berpikir_Kreatif	16406.343	69					
	<i>Self_Efficacy</i>	11537.371	69					

Hipotesis untuk variabel terikat (kemampuan berpikir kreatif dan self efficacy secara individu yaitu:

- a. Faktor metode pembelajaran *Student Created Case Studies* (X) dan keterampilan berpikir kreatif (Y₁)

H_0 :Rata-rata variabel Y_1 (Keterampilan berpikir kreatif) tidak menunjukkan perbedaan pada variabel X (metode pembelajaran *Student Created Case Studies*)

H_1 :Rata-rata variabel Y_1 (Keterampilan berpikir kreatif) menunjukkan perbedaan pada variabel X (metode pembelajaran *Student Created Case Studies*)

b. Faktor metode pembelajaran *Student Created Case Studies* (X) dan *sel- efficacy* (Y_2)

H_0 :Rata-rata variabel Y_2 (*Self-Efficacy*) tidak menunjukkan perbedaan pada variabel X (metode pembelajaran *Student Created Case Studies*)

H_1 :Rata-rata variabel Y_2 (*Self-efficacy*) menunjukkan perbedaan pada variabel X (metode pembelajaran *Student Created Case Studies*)

Kriteria Keputusan:

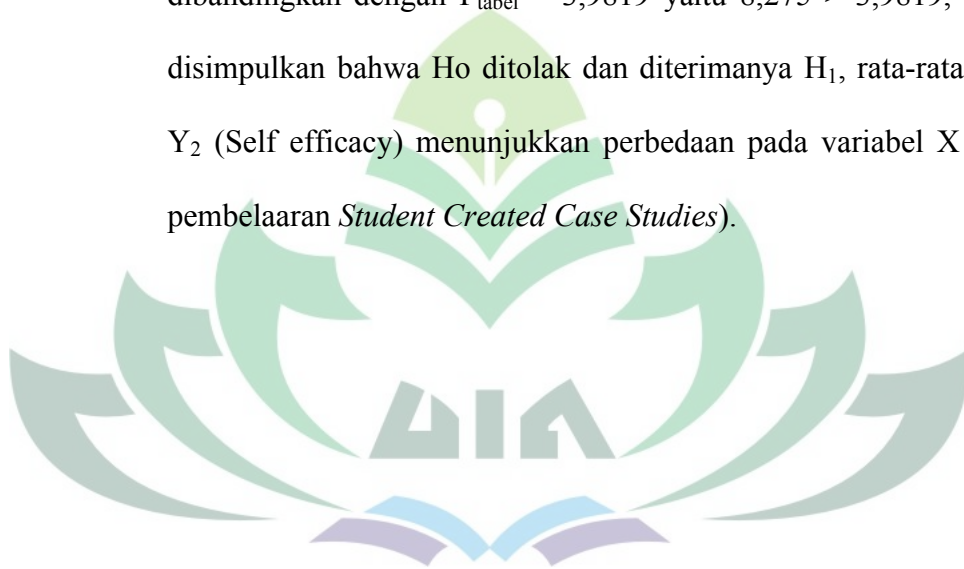
H_0 diterima apabila $\text{sig.} \geq 0,05$

H_0 ditolak apabila $\text{sig.} < 0,05$

Data uji univariat di atas diperoleh data keterampilan berpikir kreatif $\text{sig.} < 0,05$ atau $0,000 < 0,05$ perbandingan dengan $F_{\text{hitung}} = 31,048$ yang dibandingkan dengan $F_{\text{tabel}} = 3,9819$ yaitu $31,048 >$

3,9819 maka disimpulkan bahwa diterimanya H_1 dan H_0 ditolak sehingga rata-rata variabel Y_1 (Keterampilan berpikir kreatif) menunjukkan perbedaan pada variabel X (metode pembelajaran *Student Created Case Studies*).

Data *Self-efficacy* menunjukan bahwa $\text{sig.} < 0,05$ atau $0,005 < 0,05$ kemudian perbandingan dengan $F_{\text{hitung}} = 8,275$ yang dibandingkan dengan $F_{\text{tabel}} = 3,9819$ yaitu $8,275 > 3,9819$, sehingga disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan diterimanya H_1 , rata-rata variabel Y_2 (Self efficacy) menunjukkan perbedaan pada variabel X (metode pembelajaran *Student Created Case Studies*).



B. Pembahasan

Keterampilan berpikir kreatif merupakan kompetensi yang harus dicapai dalam pembelajaran biologi pada kurikulum 2013 di Sekolah Menengah Atas/Madrasah Aliyah sehingga dalam kegiatan pembelajaran harus membuat peserta didik memiliki keterampilan berpikir kreatif (KBK). Sesuai dengan Liliyasi, KBK sangat berpengaruh untuk membentuk kepribadian dan pola perilaku dalam kehidupan, sehingga dapat dinyatakan KBK adalah salah satu sisi kognitif yang penting dilihat dalam cara pembelajaran sains di kelas.¹ Selain itu, *self-efficacy* yang merupakan keyakinan akan kemampuan diri peserta didik sangat mempengaruhi prestasi dan pola pikir juga harus dilatih. *Self-efficacy* merupakan keyakinan akan kemampuan bahwa setiap individu memiliki kemampuan untuk menyelesaikan tugas tertentu dengan potensi yang dimilikinya dan mengacu pada persepsi tentang kemampuan seseorang dalam mengatur dan melakukan tugas. Menggunakan metode pembelajaran *Student Created Case Studies* (SCCS) murid diminta untuk melahirkan kasus singkat dan merumuskan masalah sehingga peserta didik mampu melatih mengembangkan gagasannya dan merumuskan pertanyaan serta melatih peserta didik agar yakin akan kemampuan mereka melalui pemecahan kasus atau persoalan. Berikut uraian

¹M. Tawil. Liliyasi, *Berpikir Kompleks Dan Implementasinya Dalam Pembelajaran IPA* (Makasar: Universitas Negeri Makasar, 2013), h.59

pembahasan yang berkaitan dengan hasil penelitian yang dilakukan pada sampel penelitian kelas X IPA 4 dan X IPA 5.

Metode pembelajaran SCCS, diterapkan di kelas eksperimen dengan jumlah 35 peserta didik. Metode pembelajaran ini peserta didik di bimbing untuk membuat kasus atau persoalan singkat secara berkelompok sesuai dengan tema yang sudah ditentukan pada lembar kerja. Tema yang diberikan relevan dengan materi pembelajaran yang akan diajarkan.

Selanjutnya peserta didik merumuskan pertanyaan berdasarkan kasus atau persoalan yang telah mereka buat. Kemudian peserta didik melakukan kajian literatur serta diskusi untuk menggali informasi sebanyak-banyaknya dan memecahkan kasus atau persoalan yang mereka buat. Setelah selesai, peserta didik mengkomunikasikan hasil diskusi di depan kelompok lain.

Perolehan penelitian yang dilaksanakan menunjukan terdapat pengaruh pembelajaran SCCS terhadap keterampilan berpikir kreatif dan *self-efficacy* individu baik secara bersamaan maupun terhadap keterampilan berpikir kreatif dan *self-efficacy* secara individual. Hasil uji hipotesis menunjukkan angka signifikansi 0,000 dimana $0,000 < 0,05$ sehingga dapat disimpulkan secara bersamaan metode *student created case studies* mempengaruhi keterampilan berpikir kreatif dan *self-efficacy*. Selanjutnya secara individual metode *student created case studies* mempengaruhi

keterampilan berpikir kreatif karena angka signifikansi menunjukkan kurang dari 0,05 yaitu 0,000 dan dengan perbandingan $F_{hitung} > F_{tabel}$ yaitu $31,048 > 3,9819$. Pada *self-efficacy* diperoleh data sig. kurang dari 0,05 atau $0,005 < 0,05$ dengan perbandingan $F_{hitung} > F_{tabel}$ yaitu $8,275 > 3,9819$, sehingga keputusannya metode pembelajaran *student created case studies* mempengaruhi *self-efficacy*.

Metode pembelajaran SCCS merupakan metode pembelajaran dengan melibatkan peserta didik secara aktif. Sesuai dengan pendapat Abdul Ghafur keberhasilan proses belajar terletak pada turut sertanya peserta didik secara aktif², data yang diperoleh dari hasil *posttest* menunjukkan nilai rata-rata keterampilan berpikir kreatif dan *self-efficacy* lebih tinggi pada kelas eksperimen dibandingkan yang diperoleh kelas kontrol. Nilai rata-rata KBK pada eksperimen yaitu 77 sedangkan nilai rata-rata yang diperoleh peserta didik kontrol sebesar 60. Angka rata-rata *self-efficacy* yang diperoleh kelas eksperimen yaitu 79,77 dan kelas kontrol yaitu 71,31.

Ketrampilan berpikir kreatif memiliki indikator berpikir lancar (*fluency*), berpikir luwes (*flexibility*), berpikir asli (*originality*), dan merinci (*elaboration*). Hasil analisis pada tiap indikator, berpikir lancar (*fluency*) memperoleh persentase sebesar 79,52%. Indikator berpikir lancar (*fluency*)

²Wahyudi, "Assesment Pembelajaran Berbasis Portofolio Di Sekolah," *Jurnal Visi Ilmu Pendidikan*, (2010), h.29

dinilai dari memberikan banyak pertanyaan dan memberikan sejumlah jawaban jika terdapat pertanyaan. Pada sub indikator mengajukan banyak pertanyaan peserta didik dibimbing untuk membuat rumusan pertanyaan dari sebuah kasus atau persoalan yang telah mereka buat. Peserta didik dilatih untuk membuat banyak pertanyaan, seperti pendapat Nopitasari bahwa menemukan masalah adalah suatu yang penting dalam menambah kreativitas ilmiah.³ Sedangkan pada sub indikator menjawab dengan sejumlah jawaban jika ada pertanyaan, dibimbing mempunyai pilihan jawaban beragam untuk menjawab pertanyaan. Seperti yang diungkapkan Saefudin kemampuan mendapatkan banyak alternatif jawaban suatu persoalan, di mana difokuskan pada jumlah, ketepatangunaan, dan keberagaman jawaban adalah berpikir kreatif.⁴

Indikator *Flexibility* memperoleh persentase sebesar 79,28% dengan sub indikator yang digunakan yaitu memberikan berbagai penafsiran (interpretasi) untuk gambar, persoalan, diberikan persoalan biasanya memikirkan berbagai solusi yang bermacam-macam untuk memecahkannya dan mengelompokkan hal-hal berdasarkan pembagian (kriteria yang berbeda)

³ Anggun Nopitasari, Meti Indrowati, and Slamet Santosa, "Pengaruh Metode Student Created Case Studies Disertai Media Gambar Terhadap Keterampilan Proses Sains Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Mojolaban Sukoharjo," *Pendidikan Biologi* 4, no. 3 (2012), h.106

⁴ Saefudin, Abdul Aziz. "Pengembangan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa dalam Pembelajaran Matematika dengan Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik Indonesia (PMRI)." *Jurnal Al-Bidāyah*, 4, No.1. (2012), h.41

Sub indikator memberikan macam-macam penafsiran (interpretasi), peserta didik dibimbing menafsirkan dan mendiskripsikan gambar dalam lembar diskusi menjadi sebuah tema pada kasus yang mereka buat. Hal ini bertujuan agar peserta didik dapat melatih kemampuan berpikir kreatif. Sub indikator jika dihadapkan suatu persoalan lalu menemukan berbagai cara yang untuk memecahkannya, peserta didik dibimbing untuk dapat memecahkan kasus atau persoalan dengan berbagai cara dan solusi yang mereka dapat dari kajian literatur dan diskusi. Sesuai pendapat Dedi Supriadi, keluwesan merupakan keahlian untuk mempresentasikan berbagai penyelesaian persoalan.⁵ Sub indikator mengelompokan sesuatu menurut pembagian dibimbing untuk mengetahui cara penggolongan ke dalam berbagai kategori. Penggolongan didasarkan dari kesamaan ciri yang dimiliki misalnya penggolongan virus berdasarkan sel inangnya.

Selanjutnya indikator berpikir keaslian (*originality*) dengan hasil persentase sebesar 75,23%. Sub indikator yang digunakan yaitu Setelah membaca gagasan, bekerja untuk menemukan penyelesaian yang baru, peserta didik dibimbing untuk mengamati atau memahami suatu gagasan dan memberikan suatu penyelesain atau solusi yang berkaitan dengan gagasan tersebut. Berpikir *original* merupakan berpikir asli menurut pemikiran diri sendiri. Seperti pendapat Krulik, pemikiran yang bersifat orisinal merupakan

⁵ Dedi Supriadi, *Kreativitas, Kebudayaan Dan Perkembangan IPTEK* (Bandung: Alfabeta, 2001), h.7

berpikir kreatif.⁶ Keaslian pemikiran peserta didik perlu dilatih karena penyelesaian atau solusi yang mereka berikan belum sepenuhnya asli dari diri mereka.

Indikator terakhir yaitu merinci (*elaboration*). Sub indikator yang digunakan pada indikator ini adalah menemukan makna yang mendalam untuk jawaban atau penyelesaian persoalan dengan melakukan tahap-tahap detail dan mengembangkan atau memperkaya gagasan orang lain. Persentase yang didapat pada indikator merinci yaitu sebesar 73,45%. Pada subindikator mencari makna mendalam pada jawaban atau penyelesaian persoalan dengan melakukan tahap-tahap terperinci peserta didik diminta memberikan langkah-langkah pada suatu proses misalnya proses replikasi virus. Peserta didik kurang bisa memberikan langkah-langkah secara berurutan sehingga berpikir merinci meskipun sudah baik tapi tetap perlu dilatih. Selanjutnya sub indikator mengembangkan atau memperkaya gagasan orang lain., kemampuan peserta didik sudah baik. Peserta didik mengembangkan gagasan orang lain dengan menambahkan atau memperkuat gagasan orang lain dari sudut pandang mereka. Hal ini sejalan dengan sifat keterampilan berpikir kreatif bersifat subjektif, yakni mempertimbangkan berbagai sudut pandang yang berbeda.

⁶Camelina Fitria, "Profil Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Dalam Memecahkan Masalah Matematika Ditinjau Dari Tipe Kepribadian (Sanguinis, Koleris, Melankolis, Dan Phlegmatis)," Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika 3, no. No.3 (2014), h.24

Setiap indikator keterampilan berpikir kreatif, nilai yang lebih tinggi diperoleh kelas eksperimen. Hal tersebut dikarenakan metode pembelajaran digunakan kelas kontrol kurang membuat peserta didik aktif dan mengembangkan daya pikirnya seperti melalui mengajukan pertanyaan dan memberikan penyelesaian. Peserta didik mengerjakan tugas sesuai dengan apa yang dijelaskan tanpa perlu mengembangkannya.

Aspek yang dinilai pada *self-efficacy* yaitu tingkat kesulitan (*level*), tingkat kekuatan (*strength*), generalisasi (*generality*). Aspek kesulitan memperoleh persentase pada setiap sub indikator yaitu 85,71 % untuk tingkat penyelesaian tugas, 84,28 % pada sub indikator tingkat kesulitan tugas, dan 79,28% pada indikator optimis menghadapi kesulitan tugas. Aspek tingkat kesulitan melihat *self-efficacy* pada setiap individu melalui kesulitan yang dihadapi. Saat proses pembelajaran peserta didik diberikan tugas sehingga dapat dilihat keyakinan individu pada saat menyelesaikannya, menghadapi tingkat kesulitannya dan optimisme untuk dapat menyelesaikannya. Sesuai dengan pendapat Setyo Mulyadi bahwa *Self- efficacy* mengacu pada persepsi tentang kemampuan seseorang dalam mengatur dan melakukan tugas.⁷

⁷ Setyo Mulyadi, Heru Basuki, Wahyu Rahardjo, *Psikologi Pendidikan* (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2013), h.218

Selanjutnya aspek kekuatan atau *strength*, sub indikator gigih dalam belajar dengan persentase 78,57%, sub indikator gigih dalam mengerjakan tugas memperoleh persentase sebesar 81,90% dan konsistensi dalam mencapai tujuan memperoleh persentase 80%. Aspek kekuatan adalah seberapa tekun peserta didik menghadapi kesulitan dan seberapa apa kekuatan mereka untuk tidak menyerah. Terdapat peserta didik yang mudah menyerah ketika mendapat persoalan yang mereka anggap sulit, apabila semakin kuat rasa mampu diri akan semakin tinggi tujuan dan komitmen untuk mencapai atau menyelesaikannya. *Self-efficacy* menurut Schunk, kadar dan besar *self-efficacy* yang akan memutuskan tindakan tertentu akan dilaksanakan atau tidak, seberapa ikhtiar yang diperlukan, dan berapa lama ikhtiar yang dilakukan untuk menerima tantangan.⁸

Terakhir yaitu aspek generalisasi, yaitu aspek *self-efficacy* yang dilihat dari banyaknya aktivitas atau kegiatan yang dilakukan. Semakin banyak aktivitas akan semakin tinggi pula *self-efficacy* yang dimiliki. Peserta didik diberikan tugas dan aktivitas belajar berkaitan bahan yang diutarakan, sehingga mampu melatih *self-efficacy* yang dimiliki. Sub indikator penguasaan tugas-tugas yang diberikan persentase yang diperoleh yaitu sebesar 77,14%, sub indikator penguasaan materi-materi pembelajaran yaitu sebesar 75,23%, dan pada sub indikator cara mengatur waktu persentase yang

⁸Abd. Mukhid, “(Perspektif Teori Kognitif Sosial Dan Implikasinya Terhadap Pendidikan),” *Jurnal Pendidikan Islam* 4, no. 2 (2016), h.109

diperoleh yaitu 76,19%. Aktivitas dengan metode pembelajaran *student created case studies* mampu melatih *self-efficacy* peserta didik. Semakin banyak aktivitas akan membiasakan peserta didik menghadapi berbagai situasi, *Self-efficacy* yang tinggi dapat memberikan menghadapi persoalan kegiatan yang susah dengan tenang, sehingga peserta didik dapat menguasai tugas, materi dan mengatur waktu.

Self-efficacy peserta didik dikelas yang menerapkan metode SCCS lebih tinggi dibanding kelas kontrol. Kelas eksperimen menggunakan metode pembelajaran yang membuat peserta didik dapat terlibat secara aktif dan memberikan gagasan-gagasan serta memecahkan suatu persoalan. Sehingga peserta didik dapat melatih *self-efficacy* mereka dalam menyelesaikan berbagai tingkat kesulitan. Dan aktivitas dalam pembelajaran juga membuat peserta didik terlatih menghadapi banyak kondisi.

Metode pembelajaran SCCS mampu melatih keterampilan berpikir kreatif dan *self-efficacy* peserta didik sehingga keterampilan berpikir kreatif dan *self-efficacy* dengan metode *student created case studies* lebih tinggi. Sesuai dengan pernyataan Robert bahwa metode studi kasus merupakan metode yang memberikan kesempatan agar seseorang mampu mengajukan pertanyaan yang baik dan menginterpretasikan jawabanya⁹ dan mendapatkan

⁹ Robert K. Yin, *Studi Kasus Desain Dan Metode* (Jakarta: PT.Raja Grafindo, 1996), h.10

masalah dan membuat rumusan hipotesis adalah sesuatu yang penting untuk meningkatkan kreativitas ilmiah.



BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data, pengujian hipotesis, dan pembahasan dalam penelitian mengenai pengaruh metode pembelajaran *student created case studies* (SCCS) terhadap keterampilan berpikir kreatif dan *self-efficacy* peserta didik kelas X di SMA Negeri 15 Bandar Lampung, dapat disimpulkan bahwa:

1. Terdapat pengaruh metode pembelajaran *student created case studies* terhadap keterampilan berpikir kreatif peserta didik kelas X di SMAN 15 Bandar Lampung. Keterampilan berpikir kreatif pada peserta didik yang menggunakan metode pembelajaran SCCS lebih baik dibandingkan dengan peserta didik yang tidak menggunakan metode pembelajaran SCCS.
2. Terdapat pengaruh metode pembelajaran *student created case studies* yang lebih baik terhadap *self-efficacy* peserta didik kelas X di SMAN 15 Bandar Lampung. *Self-efficacy* pada peserta didik yang menggunakan metode pembelajaran SCCS lebih baik dibandingkan dengan peserta didik yang tidak menggunakan metode SCCS.

3. Terdapat pengaruh metode pembelajaran *student created case studies* yang lebih baik terhadap keterampilan berpikir kreatif dan *self-efficacy* peserta didik kelas X di SMAN 15 Bandar Lampung. Keterampilan berpikir kreatif dan *self-efficacy* pada peserta didik yang menggunakan metode pembelajaran SCCS lebih baik dibandingkan dengan peserta didik yang tidak menggunakan metode pembelajaran *Scs*

B. Saran

Berdasarkan pengalaman penggunaan metode pembelajaran *student created case studies* peneliti menyarankan hal-hal sebagai berikut :

1. Penggunaan metode pembelajaran *Student Created CasevStudies* dapat dijadikan alternaif metode pembelajaran biologi untuk menumbuhkan KBK dan *self-efficacy* peserta didik.
2. Perlu diadakan penelitian lebih lanjut dengan waktu lebih lama dan bahan ajar berbeda, sehingga penggunaan metode pembelajaran *SCCS* tidak hanya materi virus. Semoga apa yang diteliti dapat memberikan manfaat serta sumbangan pemikiran baik pendidik pada umumnya dan penulis pada khususnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Abd. Mukhid. “(Perspektif Teori Kognitif Sosial Dan Implikasinya Terhadap Pendidikan).” *Jurnal Pendidikan Islam* 4, no. 2 , 2016.
- Alwisol. *Psikologi Kepribadian*. Malang: UMM Press, 2007.
- Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2013.
- Asih Widi Wisudawati, Eka Sulistyowati. *Metodologi Pembelajaran IPA*. Jakarta: Bumi Aksara, 2014.
- B.Uno, Hamzah, and Mohamad Nurdin. *Belajar Dengan Pendekatan Pailkem*. Jakarta: PT Bumi Aksara, 2015.
- Baharuddin. *Pendidikan Dan Psikologi Perkembangan*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2014.
- Cicilia Tanti Utami dan Fadilla Helmi. “Self-Efficacy Dan Resiliensi: Sebuah Tinjauan Meta-Analysis.” *Buletin Psikologi* 25, no. 1 (2017): 54–65. <https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.18419>.
- Departemen Agama RI. *Al-Qur'an Dan Terjemahnya*. Bandung: Diponegoro, 2006.
- Hamzah, Masri Kuadrat. *Mengelola Kecerdasan Dalam Pembelajaran*. Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2010), 2010.
- Imah Solikhatun Slamet Sentosa. “Pengaruh Penerapan Reality Based Learning Terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas X SMA Negeri 5 SUrakarta Tahun Pelajaran 2012/2013.” *Jurnal Pendidikan Biologi* 7 No.3 ,2015.
- J. Supranto. *Analisis Multivariat*. Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2004.
- Johnson Richard A. *Applied Multivariate Statistical Analysis*. New Jersey: Prentice Hall, 2012.
- Liliasari, M. Tawil. *Berpikir Kompleks Dan Impelementasinya Dalam Pembelajaran IPA*. Makasar: Universitas Negeri Makasar, 2013.
- Munandar, Utami. *Mengembangkan Bakat Dan Kreativitas Anak Sekolah*. Jakarta: Gramedia Widiasmara Indonesia, 1992.
- Nanang Supriadi. “Pembelajaran Geometri Berbasis Geogebra Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematis” 6, no. 2 , 2015.

- Novalia, Muhamad Syazali. *Olah Data Penelitian Pendidikan*. Lampung: AURA, 2014.
- Nuryani. *Strategi Belajar Mengajar Biologi*. Jakarta: Universitas Pendidikan Indonesia, 2014.
- Ramlan M. “Matematika Melalui Model Kooperatif Tipe Team Assisted Individualization (Tai) Pada Siswa Kelas Viiiasmp Negeri 27” 1, no. 1, 2013.
- Rostina Sundayana. *Statiska Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta, 2014.
- Saefudin, Abdul Aziz, Universitas Pgri Yogyakarta, Jl Pgri, and Sonosewu No. “Pendidikan Matematika Realistik Indonesia (PMRI).” *Pendidikan*, 2013.
- Sanjaya, Wina. *Pembelajaran Dalam Implementasi Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Jakarta: Prenada Media Group, 2005.
- Sarwono, Jonathan. *Statistik Multivariat Aplikasi Untuk Riset Skripsi*. Yogyakarta: C.V Andi Offset, 2013.
- Setyo Mulyadi, Heru Basuki, Wahya Rahardjo. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2013.
- Silberman, Melvin L. *Active Learning 101 (Strategi Pembelajaran Aktif)*. Bandung: Nusantara, 2012.
- Sudarisman, Suciati. “Memahami Hakikat Dan Karakteristik Pembelajaran Biologi Dalam Upaya Menjawab Tantangan Abad 21 Serta Optimalisasi Implementasi Kurikulum 2013.” *Jurnal Florea* 2, no. 1, 2015.
- Sudijono, Anas. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2012.
- Sudjana, Nana. *Cara Belajar Siswa Aktif Dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo, 1996.
- . *Cara Belajar Siswa Aktif Dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2010.
- . *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2009.
- Suffahul Nardy Hidayat dan Bambang Sugiarto. “Keterampilan Metakognitif Dan Self Efficacy Siswa Kelas Xi Sman 1 Kamal Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Pada Materi Hidrolisis Garam.” *UNESA Journal of Chemical Education* 6, no. 2, 2017.

- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandun: Alfabeta, 2011.
- Sunawan. "Beberapa Bentuk Perilaku Underachievement Dari Perspektif Teori Self Regulated Learning." *Jurnal Ilmu Pendidikan* 12, no. 2, 2005.
- Supriyadi. "Pengaruh Praktikum Virtual Terhadap Sikap Ilmiah Siswa SMA." *Jurnal Tadris Pendidikan Biologi* 8, no. 2 , 2017.
- Sutikno, Sobry. *Belajar Dan Pembelajaran*. Bandung: Prospect, 2009.
- Tafsir, Ahmad. *Metodologi Pengajaran Agama Islam*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, n.d.
- Wahyudi. "Assesment Pembelajaran Berbasis Portofolio Di Sekolah." *Jurnal Visi Ilmu Pendidikan*, 2010.
- Warsita, Bambang. *Teknologi Pembelajaran (Landasan & Aplikasinya)*. Jakarta: PT.Rineka Cipta, 2008.
- Yin, Robert K. *Studi Kasus Desain Dan Metode*. Jakarta: PT.Raja Grafindo, 1996.
- Zuchdi, Darmiyati. *Humanisasi Pendidkan (Menemukan Kembali Pendidikan Yang Manusiawi)*. Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2010.

